NINTENDO 64 • PLAYSTATION • DREAMCAST

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

SEPTIEMBRE 2000

ISSN 1514-0466

CHRONO CROSS

La solución de uno de los RPG más esperados

Las expectantes conclusiones de:

- Wild Arms 2nd Ignition
- The Legend of Dragoon

Para que no te quedes sin municiones en el medio de la batalla te damos una sensacional guía de:

front mission 3

Adventurer's Handbook

Indiana Smith contesta todas tus dudas ¡por más difíciles que sean!

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA

$ 2.90

ISSN 1514-9854

9 771514 985008 00007

LA SOLUCION COMPLETA DE COVER OPS: NUCLEAR DAWN


revistas que despiertan pasión
ARGENTINA
2CD!
XTREME PC
LA REVISTA ARGEN... ...UALIZADA DE JUEGOS PARA PC
SEPTIEMBRE 2000 • $7.90
AÑO 3 • NUMERO 35
2 CD-ROM!
EN LOS CD DE ESTE MES:
Age of Empires II: The Conquerors, Sanity, Heavy Metal, Return of the Incredible Machine, y muchos más!
Herramientas: Sonique 1.63, RealPlayer 7.0 y más!
Rocket Arena 3 completo, Nox Quest y todo lo nuevo!
Desde París en un reportaje exclusivo
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
PREVIEWS: Black & White, Stupid Invaders, Combat Flight Simulator 2, Wizards & Warriors y más!
REVIEWS: Heavy Metal F.A.K.K. 2
KISS Psycho Circus, Age of Empires II: The Conquerors Expansion y más!
GRAND PRIX 3 analizado a fondo.
STAR TREK: Todas las cosas buenas
LOS IRROMPIBLES visitan el Lejano Oeste!
INTERNET: Odigo y MSN Messenger Service 3.0
¡ALUCINANTE! LA SOLUCION COMPLETA DE ICEWIND DALE Y LOS MEJORES CONSEJOS PARA GROUND CONTROL
POWER PLAY
PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
Nro 20 • SEPTIEMBRE 2000
Quake III Arena
Half-Life
Unreal Tournament
Los mejores arcades 3D de la PC llegan a tu consola!
Estuvimos espiando los archivos secretos de Electronic Arts y te contamos todo acerca del nuevo juego de Bond:
007 The World is Not Enough
Piratería en la Dreamcast
Investigación especial
¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!
TENCHU 2
STRIKER PRO 2000
RED DOG
POWER PLAY ARGENTINA
$4.90
RESIDENT EVIL CODE VERONICA: LA ULTIMA PARTE DE LA SOLUCION DE ESTE ESCALOFRIANTE JUEGO!

Index

índice

Soluciones

Nota del Editor

Tenemos que confesarles un secreto: desde que nuestro amigo, el doctor Indiana Smith, instaló sus oficinas en la redacción, no hemos tenido ni un minuto de paz. Al principio, la oficina estaba ordenada y limpia, pero cuando pasaron un par de días el escenario empezó a derrumbarse. Papeles por todos lados, las cartas que ustedes le envían, pero más que nada libros. Libros por todas partes. Indiana tiene millones de anotaciones y escritos. Debe ser por eso que no se le escapa ningún truco ni solución y se sabe hasta el más chiquito de los secretos. Además llenó su oficina con los objetos que trae de sus expediciones: estatuillas doradas, pergaminos, piedras preciosas, máscaras emplumadas, lanzas multicolores, collares de cráneos, vasijas... ¡Qué viejo loco! Ahora es todavía peor. De una polvorienta maleta sacó un mono pulguiento, chiquito pero realmente molesto. Anda a los saltos por toda la editorial y desparrama sus porquerías en nuestras tazas de café, roba nuestras medialunas y chilla si uno lo mira feo. El viejo lo bautizó Jojo Jr., pero no hace caso si uno lo llama.
En fin, teníamos que quejarnos. Sea como sea, el Dr. Indiana Smith sigue esperando ansiosamente que le manden sus cartas y e-mails con todas las dudas que tengan, así puede demostrar lo mucho que sabe tras años de vagar en busca de civilizaciones perdidas y tesoros ocultos alrededor del mundo. Como ya saben, manden sus cartas a Paraguay 2452, 4° B, código postal 1121, Capital Federal; o por e-mail a nextlevel@ciudad.com.ar explicando que la pregunta es para Indiana. ¡O para Jojo Jr., da lo mismo!
En este número de NLX, en tanto, tienen la primera parte de la solución de Chrono Cross, pedida por cientos de lectores, entre otras muchas aventuras más, por ejemplo Cover Ops: Nuclear Dawn y Front Mission 3. Recuerden que NLX está para satisfacer sus necesidades, así que no dejen de escribir pidiendo la solución o guía que quieran, que nosotros con todo gusto se las vamos a preparar. ¡Los esperamos!
Ah, y no se olviden que en Nuke N° 4, que ya está en los kioscos esperándolos, tienen un video de 9 minutos de METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty, en el que podrán apreciar todo el power de la PlayStation 2 y de uno de los juegos más espectaculares del siglo...
Chau, y feliz primavera. ¡Nos vemos en el próximo número con más sorpresas!

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Septiembre 2000

DIRECTOR, EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti - Martín Varsano
Máximo Frías

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde - Maximiliano Ferzzola - Hernán Fernandez - Marcelo Peñalver - Indiana Smith

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación bimestral de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121)
Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Septiembre de 2000

CHRONO CROSS

En esta primera parte vamos a recorrer la historia hasta más o menos la mitad de la misma, con sus posibles ramificaciones, objetos y enemigos a encontrar en cada área. ¡Esperamos que les sea útil!

EL SUEÑO DE SERGE

Objetos: Ninguno.
Enemigos: Alphabat (N), Cybot (Am).

El juego empieza con Serge -el héroe-, Kid y otro personaje al azar, muy fuertes y con muchos poderes. Primero salgan por la izquierda, después de ver el cristal salgan y agarren por la derecha. Denle para adelante hasta salir de esta pantalla.



Salgan y entren por la otra puerta, ahora no vayan por ninguna escalera, solo sigan hasta el fondo del pasillo. Acérquense al cristal y acciónenlo (con el botón X por default) y salgan. Vayan al circulo y actívenlo. Acérquense a la puerta y...

ARNI VILLAGE

Objetos: 200G, Shellfish Frame, Komodo Scale, Shark Tooth, Ivory Helmet, Heckran Bone.
Elementos: Tablet, PhotonRay, 2xUplift, AquaBeam, Cure.
Enemigos: Ninguno.

Todo fue un sueño... cuando se despierten no se olviden de agarrar las 200G de debajo de la cama y busquen en las vasijas de la habitación para encontrar un Tablet. Salgan de la casa, hablen con la gente, cuando hablen con el pescador, denle la razón sobre lo que les habla con la segunda opción y el les va a dar una Komodo Scale, dénsela al nene que está a la derecha del pueblo y el les va a dar un elemento Uplift. Vayan hacia el muelle y hablen con Leena. Vuelvan al centro del pueblito y entren en la casa justo a la izquierda del muelle. Miren en un balde y van a encontrar un PhotonRay. En la casa a la derecha del muelle, sigan hasta el fondo y bajen al sótano, hablen con el hombre y este les va a dar un Shark Tooth. Ahora a la otra puerta de la derecha, examinen 5 veces el barril y van a encontrar un Uplift. Salgan por la puerta del fondo y revisen a la izquierda de la cama y van a encontrar un Heckran Bone y en el baúl un casco, un Ivory Helmet. Ahora,



Acá les traemos la solución bastante completa del nuevo juegazo de SquareSoft. Decimos bastante porque a pesar de cubrir casi todas las posibilidades del juego, siempre hay cosas que ocurren dependiendo de que personajes conforman el grupo en ese momento o de si contestaron tal cosa en una conversación.

Vamos a dar una explicación básica del manejo del juego, unos consejos para las batallas y una explicación del sistema de elementos. No vamos a entrar en detalles de los posibles personajes que se pueden unir al grupo por la enorme cantidad (hay 45), ni en extensos listados de elementos, equipos o enemigos.

Por Hernan Fernandez

a la chica del medio del centro del pueblo se le pueden comprar Elementos o construir nuevo equipo, revisen la pila de cosas que tiene y van a encontrar un Shellfish Frame. Si entran a las opciones con triángulo y después en Customize, van a poder cambiar el aspecto de las ventanitas que se abren cuando hablan, en Window Frame elijan la que les guste -entre ésas va a estar la Shellfish-. Salgan del centro del pueblito por la izquierda y hablen con el viejo, éste les va a enseñar a pelear. Denle el Heckran Bone a Poshul, el perro rosado que corre por ahí, y se unirá al grupo. Revisen el balde a un lado de la puerta de la casa y van a encontrar un Aquabeam. Entren a la casa, en la habitación de abajo a la izquierda si examinan el cuadro van a encontrar un Cure. Salgan del pueblo por la derecha y vayan al archipiélago del suroeste.

CAPE HOWL

Objetos: Bone
Elementos: Heal
Enemigos: BeachBum (Az), SandSquirt (Az)

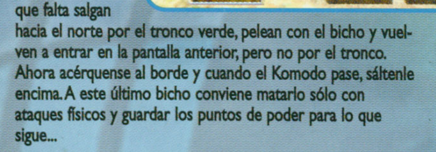
Atraviesen las cavernas teniendo cuidado de los chorros de vapor y abran los dos cofres que hay por ahí. Cuando lleguen al fondo examinen la piedra de arriba de todo y váyanse.

LIZARD ROCK

Objetos: Ivory Helmet, Bone, Silver Loupe.
Elementos: Fireball, Tablet.
Enemigos: BeachBum (Az), SandSquirt (Az), KomodoPup (Az), Mama Komodo (Az).

Nada más entrar empujen la piedra y peleen con el bicho que obstruye el camino hacia el cofre, en el cofre van a encontrar un Fireball. Para atrapar el Komodo tienen que tapar la cueva con la roca, dar la vuelta y encerrarlo. Listo una Komodo Scale. Salgan por la izquierda, a este Komodo tienen que correrlo como locos hasta alcanzarlo. Y se va la segunda Komodo Scale. Ahora para agarrar el cofre que está en el agua, vayan hacia abajo a la izquierda hasta un agujero en el piso y entren por él. Ahora en el agua entren por el túnel y consigan del cofre otro Ivory Helmet. Ahora salgan por la cueva y en el cofre que está en la isla va a encontrar un Bone. Salgan del agua y bajen por un costado del puente de madera donde se ven unos escalones y agarren la Tablet. Salgan de esta pantalla por el sur. Primero vayan derecho hacia abajo y empujen la roca, cuando el cofre se acerque agarren el Silver Loupe. Para atrapar al Komodo que falta salgan hacia el norte por el tronco verde, pelean con el bicho y vuelven a entrar en la pantalla anterior, pero no por el tronco. Ahora acérquense al borde y cuando el Komodo pase, sáltenle encima. A este último bicho conviene matarlo sólo con ataques físicos y guardar los puntos de poder para lo que sigue...





Mamá Komodo, realmente muy enojada porque les hicieron puré los pibes, pero fácil. Usen sus elementos con los puntos de poder que le quedaron de la pelea anterior y termínenla a golpes. Y ahora sí, la última Komodo Scale.

Salgan por el norte y luego por el oeste.

OPASSA BEACH

En la playa se van a encontrar con Leena, charlen con ella y elijan que siempre van a recordar este día ...remember this day... Luego de la escena un viejo los despierta en la playa. Vuelvan a Arni Village atravesando de nuevo el Lizard Rock.



LIZARD ROCK

Objetos: Feather, Bone, Ivory Helmet.
Enemigos: OpahFish (R), KomodoPup (Az).

Si buscan de nuevo en los cofres del bosque van a encontrar un Feather, un Bone y otro Ivory Helmet.

ARNI VILLAGE

Objetos: Rainbow Shell (pero la vendedora no deja agarrarlo).
Elementos: 2xTablet, MagmaBomb, PhotonRay, TurnRed, IceLance.
Enemigos: Ninguno.

Vayan a ver a Leena al muelle, vuelvan a la casa de Serge y en su habitación revisen atrás de las cajas, van a encontrar un MagmaBomb. En la casa justo a la izquierda del muelle miren de nuevo en el balde y van a encontrar otro PhotonRay. En la taberna, donde antes había un barril ahora hay un jarrón, examínenlo 4 veces y van a recibir un IceLance y en la



habitación del fondo en el baúl una Tablet. A la entrada de la casa del jefe van a encontrar en el balde un TurnRed. Y adentro de la casa de nuevo atrás del cuadro otro Tablet. Salgan del pueblo.

CAPE HOWL



Objetos: Bone.
Elementos: ElectroJolt.
Enemigos: BeachBum (Az), Solt (Am), Peppor (Am), Karsh(V).

En las cavernas van a encontrar un ElectroJolt y un Bone. Cuando examinen la roca al fondo van a ver que ahora es la tumba donde Serge fue sepultado hace diez años. Cuando los soldados vengan a molestar va a aparecer Kid a ayudar en la pelea.

Solt, Peppor y Karsh: Para palicearlos usen los elementos de Serge, no los de Kid contra Karsh el líder. Peppor tiene elementos rojos así que no conviene volver el aura roja. Eliminen rápido al líder y los otros son pichis.

Después de la pelea Kid se va a querer unir al grupo (ojo, si ahora aceptan a Kid Leena nunca se va a unir).

Cuándo estén de vuelta en Arni Village vayan a la primera casa a la derecha del muelle y en el sótano al fondo muéstrenle el Shark Tooth al hombre... ¡y se les va a unir Mojo!

Nota: Si no la aceptan a Kid tres veces, van a volver a Arni Village y Leena se va a unir al grupo junto con Poshul si no lo tenían antes. Igual pueden unir a Kid más adelante.

FOSSEY VALLEY

Objetos: Heavy Skull, Big Egg, Bellflower.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Solt (Am), Peppor (Am), Dodo (B), Drongo (V), Bubba Dingo (R), Mama Dingo (R).

Vayan a la escalera donde está el guardia, cuando les pregunte sin son los exorcistas respóndanle que sí y suban por la escalera. Caminen hacia el norte y cuando aparezca la Heavy Skull díganle que la aceptan. Ahora lleguen hasta esa planta que está arriba y agarren la Bellflower. Bajen por los huesos y del nido del pájaro agarren el Big Egg. Salgan de esta zona por la escalera de cuerda por la que subieron y vayan hacia la izquierda, después de la pelea con Solt y Peppor sigan hacia el fondo.

TERMINA

Objetos: Tea for Three Frame, Teleporter (si no lo tenían), Profiteer Purse, Hero's Medal.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

Esta es una gran ciudad, hay mucha gente y muchos negocios. Nada más entrar, pueden ir al Inn para descansar y grabar.

Subiendo la escalera, tienen el Shop de Lisa, donde se pueden comprar más elementos, compren algunos de los que curan los diferentes



estados (es importante tener de todos). Vayan por la calle de la derecha, sigan hasta el fondo y bajen por las escaleras. Pasando el puente van a ver la escena de Glenn y Riddel en el cementerio, denle las flores. Sigan por donde se fueron ellos y hablen con Korscha, el mismo que defendió a la sirena. Ahora vuelvan a subir por las escaleras y salgan por la calle que va



hacia el norte. En el Smithy van a poder comprar armas y armaduras mejores pero solo si tienen los materiales. En la habitación del fondo van a encontrar a Pierre, que perdió su medalla y la tiene el chico que corre en al patio, saliendo por la puerta trasera. Salgan del Smithy y vayan al palacio del fondo, de atrás de la escalera agarren el Profiteer Purse; en el piso superior van a encontrar a Van, después del reto de su padre, bajen, salgan por la izquierda y hablen con el padre y salgan de la mansión. Vuelvan a la calle principal y suban la escalera, van a encontrar una estatua. Es necesario para la historia que hablen con el tipo que está lustrando la estatua. A la izquierda de la estatua, en la sombra de la casa hay una persona que si le responden "Understood" les va a dar el Tea for Three Frame. En la casa a la derecha de la estatua pueden usar la Heavy Skull con la anciana. Más adelante cuando tengan todos los huesos van a tener que volver acá.

Ahora hay tres posibles caminos a seguir:

• **Guile:** vayan el Bar y hablen con el hombre que está al fondo y éste se va a unir al grupo. Vayan a hablar con Korcha y van a zarpar. Sigan la historia en Viper Manor Bluffs B (paralelo).

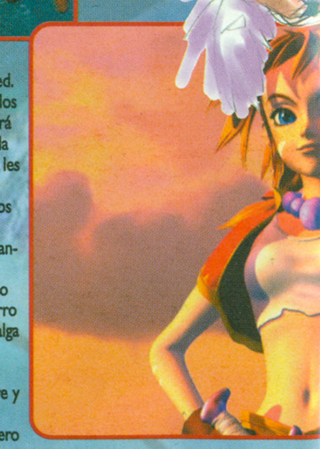
• **Pierre:** vuelvan al Smithy y hablen con el chico que está corriendo en el patio y les va dar la Hero's Medal. Ahora dénsela a Pierre y se va a unir. Salgan de Termina por donde llegaron y por el mapa vayan hasta Viper Manor. Sigan la historia en Puertas de Viper Manor (paralelo).

• **Nikki:** salgan por la izquierda por la calle del medio hasta llegar al Termina Festival. Suban por la escalera, entren y hablen con el hombre de la derecha, cuando entre Miki y les proponga buscar a Nikki acepten con "OK, rock on!". Salgan de la ciudad y sigan la historia en Shadow Forest (paralelo).

VIPER MANOR BLUFFS

Objetos: Ninguno.
Elementos: Tablet, Meteorite, PhotonRay, Heal, FreeFall.
Enemigos: Gobledygook (R), Loch Nest (V), Acacia PVT (Am), BlueMoaman (Az), RedMoaman (R), KingMoaman (N).

Suban por la escalera de la pared. Ahora un guardia los va a ver y empezará a tirar piedras, cada una que les pegue les va a sacar 10HP a todos los miembros del grupo, así que cuidado. En esta pantalla suban y quédense quietos justo donde sale el chorro de agua, cuando salga de nuevo los va a tirar en la saliente donde hay un cofre y agarren la Tablet. Suban de nuevo pero





ahora esquiven el chorro de agua, vayan hacia la izquierda hasta el fondo y suban, agarren el Meteorite y bajen. Suban por la del medio, en la batalla traten de quedar con magia para poder curarse cuando termine. Cuando lleguen suban por el último a la izquierda. Arriba de todo agarren un FreeFall. Bajen y ahora suban por el de la derecha.

Cuando lleguen arriba los soldados que les lanzaban piedras van a atacar. No son difíciles, solo traten de cuidar que los HP de los personajes se mantengan lo más alto posible para evitar sorpresas. De premio van a recibir una Estrella.

Ahora viene la pelea difícil, el **KingMoaman**, pero no viene solo, trae dos amiguetes Moaman también con él. Primero concentren todos los ataques en el King, los otros dos van a usar sus poderes para curarlo y hacerlo más fuerte, así que denle con todo lo que tengan. Cuando la palme, sólo dediquense a golpear duramente la cabeza de los dos bichejos que quedan. Premio: otra Estrella y un GravityBlow.

Suban... y sigan en Viper Manor.



PUERTAS DE VIPER MANOR

Objetos: Ninguno.
Elementos: TurnYellow.
Enemigos: Acacia PVT (Am), Acacia SGT (Am), Solt (Am), Peppor (Am), Ketchop (Am).

La idea de Pierre era entrar por la puerta principal mostrando sus medallitas... como los soldados de la puerta lo sacan volando, solo queda entrar a lo macho. De las opciones que nos da Pierre, si eligen la primera tendrán que pelear con los guardias, si eligen la segunda estos van a llamar a más compañeros, teniendo que pelear dos veces, de cualquiera de las dos formas van a ganar una estrella. Una vez adentro se van a encontrar con ...

Solt, Peppor y Ketchop: apenas empieza la pelea Ketchop hace puré a uno de sus personajes con un dedo, no se preocupen porque Solt lo revive. Concentren todo su ataque hacia Ketchop, total este se va a encargar de Solt y Peppor más adelante. Cuando los venzan van a recibir otra estrella.

Agarren el TurnYellow del cofre de atrás de la reja y suban las escaleras. Sigan en Viper Manor.



SHADOW FOREST

Objetos: Aroma Pouch, Angry Scapula, Skullduggery Frame.
Elementos: AeroSaucer, Uplift, Heal, MagmaBomb, Deluge.
Enemigos: Bulb (V), Cassowary (Am), Quaffid (V), Solt (Am), Peppor (Am), Zoah (Am), Gloop (Az), Gerridae (Az). Wraith (N).

Atraviesen la pantalla, en la siguiente agarren el AeroSaucer del cofre de arriba. Sigan hacia la izquierda y van a encontrar a Nikki cantándole a un bicho, cuando salga de la pantalla síganlo, pero antes de salir agarren el Uplift del cofre cercano. En la siguiente pantalla van a encontrar a Nikki acosado por unos bichos, atáquenlos y van a ganar otra estrella. Sigan a Nikki debajo de la cascada y se unirá al grupo. Vuelvan a entrar por la cascada, agarren el Aroma Pouch del cofre, lean la nota y agarren el hueso Angry Scapula. Salgan, ahora lo que tienen que hacer es tocar una de esas plantas que están por ahí. Cuando lo hagan una especie de burbuja los va a seguir, con eso tienen que atraer uno de esos bichos tipo goma que vieron antes, hasta ese bicho grandote que no los deja pasar. Si atraen al bicho azul o verde el monstruo se va a despertar y tendrán que enfrentarlo, si le atraen el rojo cuando estén por pelear se va a encoger y para que no le peguen les va a regalar el Skullduggery. Pasen a la siguiente pantalla y les van a caer del cielo...



Zoah, Solt y Peppor: primero traten de eliminar a Zoah y usen todos los elementos verdes que puedan. Después de la pelea van a ganar otra estrella.

Ahora agarren el Heal del cofre y entren al árbol, agarren el MagmaBomb del cofre y salgan por el fondo. Ahora sigan pegados a la pared de la izquierda, maten al Wraith y empujen la piedra para tapar el agujero.

Salgan por arriba y en la que sigue agarren el Deluge del cofre y salgan por la puerta.

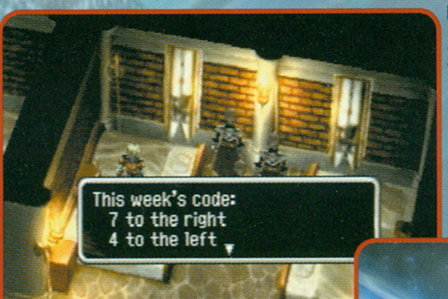
VIPER MANOR

Objetos: Knee Pad, 2xBronze Helmet, 2xBronze Mail, Iron Vest, Manor Key, Dragoon's Honor, Hero's Shield, Bronze Sword, Silver Pendant, Daemon Charm, Décor Shield, Dragoon Gauntlet.
Elementos: TurnBlue, Ointment, RecoverAll, Revive, TurnGreen, TurnBlack, TurnRed, TurnWhite.
Enemigos: Acacia PVT (Am), Acacia SGT (Am), Roborg (Am), WillO'Wisp (R), Gobledygook (R), Portalgheist (Am), Neo-N-Bulb (V), Man-O-War (N), Marcy (Az), Lynx (N), Potty (Am).

De cualquiera de las tres maneras que lleguen vayan por la parte trasera al patio de atrás (donde llegan con Guile). Entren por una puerta al sureste a una habitación en la que se ve un cofre, adentro hay un TurnBlue. Vayan hacia el norte del patio tratando de que la luz no los descubra y entren al Establo. Hablen con el viejo y van a participar en un mini-juego, tienen que alimentar a los dragones una cierta cantidad de veces sin que se enojen. Si lo hacen, el viejo les dirá donde esta la Manor Key en el balde del fondo. Dependiendo de la dificultad del juego les dará diferentes premios. Pueden jugar todas las veces que quieran, pero solamente les va a dar un premio por número. Los premios son:

10 veces, un Knee Pad.
20 veces, un Bronze Helmet.
30 veces, un Bronze Mail.
40 veces, un RecoverAll.
100 veces, un Iron Vest.

Por supuesto que nosotros conseguimos todo... mmm... Salgan del establo, si la luz los llega a enfocar corran hasta perderla, si quieren pueden pelear con los guardias uno por uno y van a encontrar bastantes elementos útiles. Salgan por el arco de abajo a la izquierda. Vayan hacia el norte, peleen con los guardias (pichis), agarren del cofre al norte el Ointment y entren con la llave que encontraron en el establo. Ahora toquen la estatua... y van a caer en una trampa. Si tienen a Kid en el grupo empezará a apurar a los guardias hasta que abran la puerta de la celda. La situación cambia dependiendo del personaje, pero siempre con el mismo resultado. Ya disfrazados si bajan la escalera no van a encontrar nada interesante, salvo un cofre contra el que tendrán que pelear. Abran la reja de la izquierda y vayan por el pasillo. Entren en la primera puerta y hablen con Glenn, después síganlo hasta la otra habitación y vean dónde escribe en la pared. Acérquense y lean la combinación para abrir las puertas principales. En un cofre que hay en esta habitación van a encontrar un Revive. Vuelvan a la primera habitación, en el cofre al noreste van a encontrar el Dragoon's Honor. En la cocina, en el armario hay un TurnGreen. Sigan por el pasillo y suban las escaleras. En la primera puerta agarren un TurnBlack. La siguiente puerta esta protegida por un Portalgheist, igual aunque peleen contra él no van a poder abrirla. Cuando se encuentren con un Portalgheist si no quieren pelear tienen que abrir la puerta cuando este pestañee. En





cualquier caso es un enemigo bastante pesadito y la puerta no se abre. Vuelvan a la habitación de la celda donde cayeron y salgan por la reja de la derecha. Hablen con los guardias y cuando les pidan la clave no elijan ninguna y esperen. Entren, peleen contra el cofre y agarren todas las cosas que están en los pedestales. Si examinan la vasija que está a un lado van a encontrar un genio con el que tendrán que pelear para ganar un TurnRed. Examinen la cosa brillante de la pared y elijan cualquiera de las tres opciones de arriba. Ahora Luccia nos va a usar como conejillos de indias para probar un bicho feo que acaba de hacer. Son pichis y van a ganar otra estrella. Salgan de la habitación y entren por la que tiene un Ojo. Agarren del cofre un Bronze Helmet. Acá esta lleno de trampas. Agarren el escudo de la pared y pónganselo a la armadura que no tiene, van a pelear contra las cinco armaduras. Tienen algunos ataques pesados, pero siguen siendo pichis. Empujen la estatua de serpiente para que ocupe el lugar vacío a la derecha de la pantalla. En la pared que se acaba de abrir hay un cofre, pero no lo van a poder agarrar por una trampa de vapor, van a tener que volver más tarde Salgan y suban por la escalera de la derecha. Entren en la puerta con el ojo, cuando quieran abrir el cofre que esta al fondo Zoah se va a despertar, hablen con él y salgan. Entren en la otra puerta, examinen 20 veces el cofre del fondo y Karsh les va a dejar hacerlo, van a encontrar un Dragoon Gauntlet. Salgan por la izquierda y van a estar de nuevo en la entrada con la serpiente. Ahora usen la combinación que leyeron en la pared y entren. Salgan por la izquierda, cuando lleguen a las escaleras suban y van a encontrarse con...



Marcy. Es poderosa, en verdad el enemigo más poderoso a esta altura del juego. La mejor estrategia es tratar de usar los elementos Turn para cambiarla de color y atacar con el contrario para hacerle más daño. Manteniendo los HP de los personajes altos mientras se la ataca con todo lo que se puede no resulta tan difícil de vencer. Cuando le ganen van a tener otra estrella más y el viejo les va a dar una pista.

Activen la misma palanca que tocó Marcy en la biblioteca y suban por la escalera que bajó. Agarren el TurnWhite del baúl y bajen. Vuelvan al salón y van a encontrar a Harle. Cuando se vaya, aprieten una palanca oculta atrás de la anteúltima columna de la izquierda y peleen con los guardias. Suban a la plataforma que bajó y examinen la silla, activen la palanca y suban. Salgan por la puerta del fondo y graben sin dudar. Entren en la puerta de la derecha, miren la cosa brillante sobre el escritorio y después de una escena van a pelear contra...

Lynx. Pesadito el tipo, denle con todo lo que tengan y mantengan sus HP lo más alto posible. Antes de la pelea es preferible repartir los elementos blancos entre los integrantes del grupo. Cuando se lo ataque con un poder blanco, en seguida va a responder con un Antiwhite impidiéndole a este personaje volver a usar poderes blancos. Traten de que el Field Efect no tenga mucho color negro, porque más adelante va a empezar a usar HellBound que puede matar a un personaje de un solo golpe si el área tiene mucho color negro. Cuando le ganen van a ligar otra estrella.

GULDOVE

Objetos: Astral Amulet, Green Tinkler, Pelvic Bone, Tropical Paradise Frame, Feathery Dress..
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

Después de la escena de la persecución y de que Kid se cae al vacío, se van a despertar en una habitación. Salgan y durante la conversación Kid se va a desmayar. El doctor les va a decir que tienen que conseguir Hydra Humour o va a morir en dos días. El problema es que las Hydras están extintas. Hablen con Kid en cuanto puedan y les va a dar el Astral Amulet. Ahora tienen que tomar una decisión, cuando Korcha les pregunte, si eligen "...I dont't know", no van a ayudar a Kid. Korcha va a agarrar el Astral Amulet y se va a ir para tratar de ayudarla. Si responden "Find a way to save her" Korcha se les unirá en el intento de salvar a Kid.

El pibe que está cerca de la salida de la choza les cambia





elementos por materiales, y además les va a dar un Pelvic Bone. Pueden equiparse en el puesto y salgan por la izquierda de la pantalla. Suban la escalera, adentro de la tienda pueden comprar algún elemento. En la pantalla de la derecha hay una entrada oculta a la carpa en la parte de atrás, agarren el Feathery Dress del baúl. En el bar la primera vez que entren van a ver una conversación entre Doc y Orlha, después de que hablen con Direa van a encontrar un enano, tengan el Astral Amulet o no. Hablen dos veces con el y les va a dar el Green Tinkler.

Nota: La decisión de ayudar o no a Kid es una parte importante del juego, cada opción significa un rumbo diferente de la historia donde van a poder reclutar diferentes personajes que con la otra opción sería imposible.

• **Salvar a Kid:** vayan al templo que está en el primer piso a la izquierda al fondo. Muéstrenle a Direa el Astral Amulet. Cuando terminen de hacer todo lo necesario en el pueblo vayan a ver a Korcha y díganle que se quieren ir. Sigan en Termina (paralelo).

• **No salvar a Kid:** Korcha se va a calentar, va a agarrar el Astral Amulet y se va a ir para tratar de salvarla, de ahora en más Korcha no se va a unir en el resto de juego. Macha, la mamá de Korcha, sí se va a ofrecer a ayudar y les va a dar el Tropical Paradise Frame. Después ella los va a llevar hasta Termina (paralelo).

TERMINA

Objetos: Brass Rod (con Guile).
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

Si llegan a Termina con Korcha éste se va a unir al grupo. Si lo hacen con Macha vayan a la entrada de Termina y hablen con Glenn, después vuelvan con Macha y hablen con ella, van a poder reclutar a los dos. Con Guile como líder vayan a ver al tipo de ojos brillantes de la zona de negocios y les va dar el Brass Rod. Vayan hasta el fondo a la derecha al cementerio, después de la escena entren en la casa y hablen con Greco y éste se va a unir.

Si llegaron acá con Korcha, cuando dejen Termina tienen que ir a Opassa Beach y ahí van volver al mundo original usando el Astral Amulet en el vórtice de la arena. Después sigan en Hydra Marshes (original).

Si llegaron con Macha sigan en Hermit's Hideaway (paralelo).

VIPER MANOR

Objetos: Silver Earring, Parlor Key, Daemon Charm, Sight Scope, Porre's Furnace Frame.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Roborg (Am).

En este momento si quieren pueden volver a Viper Manor y van a encontrar varias cosas interesantes que antes no podían agarrar. Ahora todo está desierto salvo por Roborgs, unos robots grandotes y malos, pero nada que les complique la vida. Si van a la biblioteca van a encontrar una puerta secreta atrás del escritorio. Bajen y si hablan con el bicho les va dar el Porre's Furnace Frame. Salgan y suban por el ascensor del fondo del salón. Entren en la habitación de la izquierda, ahí van a encontrar a Riddel, pero por ahora no se puede hacer nada. Salgan de la habitación y suban la escalera hasta el balcón. Ahí van a encontrar a Luccia. Hablen con ella, después que se vaya suban por la escalerita y agarren el Sight Scope del cofre. Vuelvan a la entrada de Viper Manor (la habitación de la serpiente que gira) y salgan por la derecha, bajen por la escalera del fondo y entren por la puerta de la izquierda al laboratorio de Luccia. Si hablan con ella se les va a unir. Pónganla en el



grupo y agarren un Silver Earring del escritorio. Sigan a la izquierda y bajen por la escalera. Revisen el balde y van a encontrar el Parlor Key. Vuelvan a subir por la escalera y salgan por la izquierda, al fondo suban y usen la Parlor Key para abrir la puerta de la derecha. En el cofre van a encontrar un Daemon Charm.

Hydra Marshes

Objetos: Safety Gear, Seed, Carapace, 2xCopper, Good Backbone, Life Sparkle.
Elementos: ElectroJolt, Tablet, Bushwhacker, BatEye.
Enemigos: Wraith (N), SnibGoblin (V), SnobGoblin (V), Potpourri (V), Centaurpede (Am).

Si quieren también pueden venir acá, ya que hay otras cuantas cosas de interés. Estos pantanos están cubiertos de niebla y el agua es tóxica, cada vez que entren al agua lleguen rápido a tierra firme porque los puntos de vida bajan muy rápidamente. Acérquense a la planta y tóquenla, bajen por ella y corran rápido a la izquierda. Peleen contra el bicho con forma de boya y van a conseguir un Aerosaucer. Salgan por la izquierda y sigan el camino sobre la planta anaranjada. Graben si quieren en la pirámide. Sigan y van a encontrar un cofre con un ElectroJolt. Estén atentos a los HP de los personajes porque el aire está envenenado acá. Salgan por la derecha y hablen con los hombres, les darán el Safety Gear. Con esto ya ni el agua ni el aire los va a lastimar. Si tienen el Green Tinkler las plantas se van a abrir dejándolos recorrer todo Hydra Marshes, en caso contrario no podrían hacerlo. Vuelvan a la entrada, agarren del cofre que está arriba a la izquierda la Tablet. Salgan por el norte, a la derecha van a encontrar un Bushwhacker en un cofre. Ahora, cuando quieran pasar sobre el tronco, la planta no los va a dejar. Usen el Green Tinkler y la planta se bajará. Agarren el Seed del cofre y salgan por arriba a la izquierda. Agarren el Carapace del cofre y sigan adelante. Recorran esta pantalla todo por arriba hasta salir por la derecha. Peleen con los Goblins y agarren el Life Sparkle del cofre. Salgan, apenas salen caminen contra la pared de abajo, van a llegar hasta un cofre con un BatEye. Vuelvan a la entrada de esta pantalla, ahora recórranla pero por abajo, agarren el Copper del cofre y salgan por la derecha. Agarren el Tablet de la parte inferior derecha de la pantalla y entren por esa cueva que esta ahí cerca. De ahí agarren el Good Backbone. Salgan por abajo y van a volver a la pantalla del principio, agarren el Copper del cofre. Maten al bicho y váyanse por la bajada.

Nota: ahora pueden ir al balcón donde se encontraron con Luccia en Viper Manor y usar el Life Sparkle en la planta que está en la fuente. Van a darle vida a Neofio y se va a unir al grupo.

Hydra Marshes

Objetos: Feather, Bone, Beeba Flute.
Elementos: Cure, AeroSaucer, Antidote, Medicine, Brace, Bushbasher, RecoverAll.
Enemigos: Swarmp Bug (Az), SnobGoblin (V), SnibGoblin (V), Potpourri (V), Beeba (Az), Wingapede (V), Pentapus (Az), Dwarf (Am), DaggyDwarf (Am), DaffyDwarf (Am), Hydra (Am), Quadffid (V).

Estos pantanos no son venenosos como los del mundo paralelo, así que no es necesario tener el Safety Gear. A la derecha y debajo de la pantalla hay un cofre con un Feather. Del cofre del medio agarren un Bone. Salgan por la izquierda, después de que pase el bichote agarren del cofre un Brace. En la pantalla que sigue van a encontrarse con BubbaBeeba. Primero que todo





maten al Beeba A, ya que éste llama a más Beebas a la batalla. Agarren del cofre el Beeba Flute y sigan. Graben... no se olviden. Más adelante se van a encontrar con otro Beeba, respóndanle "Strong...". La pelea es igual a la anterior, tienen que matar primero a Beeba A. Cuando ganen van a encontrar en el cofre un Bushbasher. En la siguiente pantalla usen la Beeba Flute y van a atraer a pelear al bicho que los sobrevoló antes...





Wingapede: para ganarle es conveniente tener a Poshul en el grupo, por su habilidad con los elementos amarillos y equípenlo bien. También conviene ponerles a los otros algún IceBlast para que el Wingapede quede congelado en el aire y no se pueda defender. Si se lo lleva bien no es un enemigo muy difícil.

Al terminar la batalla un personaje nos dice que el piso quedó resquebrajado y que hay peligro de que se derrumbe. Si se paran sobre la rajadura van a caer a una cueva secreta... sobre la cabeza de un enorme bichejo... y desmayándolo. Si revisan el cofre van a encontrar un RecoverAll. Si examinan la jaula van a encontrar a un hada encerrada. Pero surge un problemilla, el enorme bicho se despierta y los quiere almorzar.

Madam Pentapus: para esta pelea es conveniente tener algún personaje que su elemento sea rojo, como Kid... lástima que ahora no esté, o Greco, bien equipado con poderes rojos. Por lo demás se pueden seguir usando las técnicas comunes.

Después de vencerlo, agarren la jaula del hada y ésta se unirá al grupo... su nombre Razzly. Salgan, en la punta de la saliente salten, agarren el AeroSaucer del cofre. Salgan, si quieren pueden pelear con unos Quadffid y pasen a la siguiente. Vayan todo por arriba hasta el fondo. Unos enanos están haciendo guardia en la caverna de la Hydra, así que a sopapearlos.

Enanos Hi-Ho: estos seis enanos tienen un terrible ataque llamado Hi-HoChorus. Para que no lo puedan hacer más tienen que matar al menos tres lo más rápido posible. Un personaje como Razzly o Neofio vendría bien, por su habilidad con los elementos verdes. Cuando los maten van a recibir otra Estrella.

Sigan al enano que se escapa y van a encontrar a la famosa...

Hydra: lo mejor es tener en el grupo a Razzly bien cargada de elementos verdes y a Poshul, ya que como es amarillo tiene mucha más resistencia contra la Hydra. A Poshul equípenlo con Revives y elementos de curación. Una cosa importante: sáquense todos los elementos amarillos, ya que si se los lanzan a la Hydra la van a curar. Otra Estrella de premio.

Examinen el cuerpo de la Hydra y van a encontrar el ¡Hydra Humour! Salgan y van a aparecer en la entrada. Vuelvan para atrás y agarren el Cure del cofre a la izquierda. Pasen sobre al tronco y usen el Green Tinkler para hacer bajar la planta. Salgan por arriba y en la nueva pantalla agarren los dos cofres con la Medicine y el Antidote. Salgan por abajo y ya pueden irse. Vuelvan a Opassa Beach y pasen al otro mundo. Vayan a Termina y busquen a Korcha en el muelle. Cuando lleguen a Guldove sigan a Korcha a la casa de Doc y denle a éste el Hydra Humour.

Van a ver que una pibita le roba los elementos a Kid. Ustedes tienen que buscarla, las dos veces que Kid les pregunte díganle que necesita sus elementos y que no se quieren ir, que quieren ir tras Mel. Hablen con toda la gente hasta que vayan encerrando a Mel en la torre residencial, la azul de la derecha. Cuando dejen Guldove, Korcha abandonará el grupo y los va a llevar a Termina. En cuanto lleguen vayan a la entrada de la ciudad, después de la charla con Glenn vuelvan a ver







a Korcha. Les va dejar usar permanentemente el bote y además se va a volver a unir. Antes de partir pueden darse una vuelta por lo de Lisa para comprar algunos nuevos elementos que hay a la venta. Ahora pueden hacer caso a los que les dijo Glenn e ir a la isla para ver al viejo, sigan en Hermit's Hideaway (paralelo).

Nota: aunque ahora puedan recorrer todo el mundo con el bote de Korcha no es recomendable que se aventuren en lugares desconocidos, porque los bichos que hay por ahí son muy poderosos. Déjenlos para más adelante.

HERMIT'S HIDEAWAY

Objetos: Ninguno.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Harle (N).

La isla está al noreste de donde está la isla principal, donde hay algo echando humo negro. Cuando lleguen van a encontrar que Harle destruyó la casa y que los ataca. Sólo hagan ataques físicos al principio y en la segunda vuelta péguenle con todos los poderes que puedan, si son blancos mejor, y listo. Después de la pelea va a aparecer el Radius de este mundo. El los va a dejar descansar en su casa y les va a hablar sobre un barco fantasma. Salgan y diríjanse al banco de niebla al sur de la isla... entren con "Head into fog".

S.S. INVINCIBLE

Objetos: Ninguno.
Elementos: AquaBall, FirePillar, Panacea, 2xCapsule, Gravitonne, PhotonBeam.
Enemigos: Man-O-War (N), Polly (R), Fargo (Az), Wraith (N), Crossbones (N), DeadBeat (N), DeadHead (N), Tzetze Fly (N).

Cuando entren en la niebla van a encontrarse un barco, una vez arriba el capitán Fargo los va a desafiar a pelear con unos Man-O-War que son extremadamente pichis. Cuando les ganen les va a mandar a su mascota, un Polly, un loro grandote. Nada difícil para gente guerrera como ustedes. Y para terminar el propio Fargo va a pelear. Tampoco es difícil, solo tienen que tener siempre en mente el color innato del enemigo y tratar de atacarlo donde más le duele. Cuando terminen las peleas Fargo los habrá drogado, así que se desmayan y se despiertan en una bodega del barco. Van a ver que el barco es atacado por el verdadero barco fantasma y unos Crossbones los van a atacar. Ahora va a venir una parte bastante pesada, con muchos enemigos de color negro innato. Así que equipen bien al grupo, que todos tengan algún elemento blanco, graben y salgan. Van a encontrar piratas peleando por todas partes, ayúdenlos y algunos les van a dar cosas interesantes. Maten rápido a los Wraith, ya que usan el poder HellSoul, con el que pueden matar va un personaje instantáneamente. Primero traten de abrir la puerta de la derecha, como está cerrada entren en la puerta de la izquierda, maten al Crossbones y agarren el AquaBall del cofre. Al fondo del pasillo van a encontrar un FirePillar, agárrenlo y suban por la escalera. Ayuden al pirata que está a la izquierda y vayan a la derecha, el pasillo va a estar bloqueado así que entren en la puerta y agarren el Panacea. Ahora métanse por la rejilla en el fondo de esta habitación. Agarren la Capsule del cofre, ayuden al pirata con el esqueleto y salgan. Hablen con los tres hombres y van a recibir una llave. Vuelvan a la puerta que revisaron primero y ábranla. Suban la escalera, vayan al fondo y salgan por donde no hay cañón. Bajen por la escalera de la izquierda de la pantalla y vayan todo por abajo hasta la derecha. Entre, rodeen hasta que encuentren a Pip, para que se una tienen que perseguirlo hasta que no tenga escapatoria.









Es una buena adición al grupo en este momento ya que usa elementos blancos. Agarren la Capsule del cofre y el Gravitonne del otro. Suban la escalera y agarren el PhotonBeam. Salgan, acá pueden grabar. Suban la escalera hasta la cubierta del barco donde se está llevando a cabo una batalla. Ayuden al capitán y éste les va pedir que le ayuden con el timón del barco, respondan lo que respondan lo van a tener que hacer igual. Y cuando lleguen van a enfrentar al...

Dead Head: esta batalla de entrada pinta fácil, solo cinco DeadBeats facilitos... el problema es cuando de repente se fusionan en un bicho no tan facilito. Al principio el bicho va a tirar un Diminish, con el que reduce la fuerza de todos los elementos que usen durante cuatro rounds. Así que atáquenlo físicamente hasta que pase el efecto. No usen elementos negros ya que lo curan. Y listo, cuando tengan la babosa frita van a ganar otra Estrella.

De repente la niebla desaparece y el capitán les dice que para poder ir a Mount Pyre van a necesitar alguna especie de protección que se las podría brindar el Water Dragon. El problema es que la Water Dragon Isle de este mundo está completamente seca. Pueden recorrerla y van a encontrar algunas cosas útiles: 4 Irons y un Sturdy Ribs pero no hay nada de verdadera utilidad. Vayan a Opassa Beach y pasen al otro mundo. Y acá si vayan a la Water Dragon Isle (original).

WATER DRAGON ISLE

Objetos: Iron, Magic Ring, Ice Breath, Scaley Dress.
Elementos: AquaBall, IceBlast, FrogPrince, Nimble.
Enemigos: Dwarf (Am), DaffyDwarf (Am), DaggyDwarf (Am), Hi-HoTank (Am).

Un pequeño problema surge ahora, no tienen bote para viajar. Así que vayan al muelle de Arni Village y el pescador dormilón que está ahí los va a llevar sin problemas por 100G. Si la tienen a Razzly es importante incluirla en el grupo en este momento. Cuando lleguen el pescador se va a poner a hacer lo único que sabe hacer hasta que vuelvan. Acá tienen que pasar de un irupé a una roca, de un irupé a una roca y así. A la derecha van a

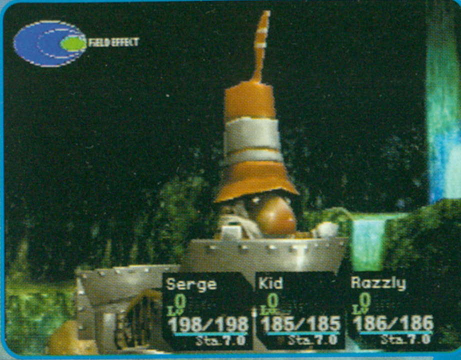


encontrar un IceBlast, a la izquierda un AquaBall y debajo de la cascada un Iron. Graben y salgan por el fondo. Van a encontrar a un grupo de enanos atacando a la familia de hadas de Razzly. Estos son los enanos que huyeron de Hydra Marshes cuando mataron a la Hydra. Ahora quieren reclamar esta isla como su hogar, matando a las hadas y a todos en la isla. Maten a todos lo enanos y van a recibir una buena provisión de elementos amarillos. Pueden agarra de un cofre a la derecha un Nimble. Salgan por la cueva donde rajaron los enanos.

Enanos Hi-Ho: estos seis enanos son prácticamente iguales a los que pelearon en Hydra Marshes. Tienen el terrible ataque de Hi-HoChorus. Para que no lo puedan hacer más tienen que matar al menos tres lo más rápido posible. Razzly es un poderoso personaje ahora, por su habilidad con los elementos verdes. Cuando los maten van a recibir otra Estrella.

Después de la pelea el jefe enano huye junto con otros amenazándolos que lo van a volver a ver. Terminen de matar a todos los enanos que queden, salgan por la cueva brillante de arriba y agarren el Magic Ring del cofre. Vuelvan a la pantalla anterior, bajen por la escalera a un lado de la catarata central y salgan por abajo. Graben y bajen. Debajo de la cascada hay una entrada a una cueva, adentro van a encontrar un Scaley Dress. Cuando lleguen abajo van a pelear con...





Hi-HoTank: el jefe de los enanos se les aparece con un tremendo tanque, tiene unos ataques bastante pesados así que equípense con unas cuantas materias de curación. Los ataques de Razzly son los más poderosos, así que tírenles todos los que puedan al tanque. Concentren todo en el tanque, los enanos de los costados están de adorno nomás, ni siquiera es necesario matarlos para ganar. También tengan algunos Antidotes y Panaceas a mano. Cuando lo hagan chatarra van a ganar otra Estrella.

Razzly va a encontrar a su hermana mayor Rosetta y va a abandonar el grupo momentáneamente. Elijan otro personaje y entren por la cueva. Adentro el Water Dragon le va a dar el Ice Breath y el FrogPrince el primer elemento Summon. Ya afuera, Rosetta le da a Razzly la Wisp Cape. Ahora sigan a Mount Pyre (paralelo).

MOUNT PYRE

Objetos: Ninguno.
Elementos: MagmaBurst, 2xTablet, MagmaBomb, TrapInferno, Capsule..
Enemigos: Lava-boy (R), CatBurglar (R), Solt (Am), Peppor (Am), HotDoggity (R), Fire Dragon (R), Marcy (Az), Zoah (Am), Karsh (V).

Antes de ir a Mount Pyre primero dense una vuelta por Termina para hacer nuevas armas y armaduras con lo que encontraron por ahí. Antes de entrar armen un equipo con un personaje rojo y uno azul. Al rojo pónganle Revive y elementos de curación. Al ser más resistente tiene más posibilidades de sobrevivir y curar a los demás. El azul úsenlo como arma pesada, tratando siempre que se pueda de invocar al FrogPrince, pero para hacerlo el Field Effect tiene que estar todo azul.

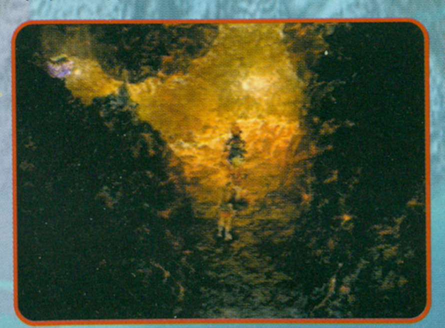
Agarren corriendo el Magmaburst de la izquierda y después usen el Ice Breath para congelar el piso. Agarren el Tablet de más arriba y sigan. En la pantalla siguiente van a encontrar de nuevo a...

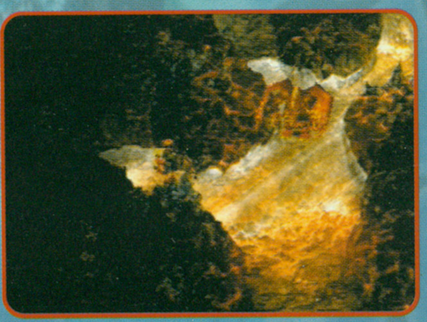
Solt y Peppor: estos dos tipejos ahora les van a enseñar lo que son los Trap Elements. Elementos que se usan para robar los elementos de otros. Ganarles es muy fácil, así que no hay nada que explicar.

Después de que esas piltrafas escapen, doblen a la derecha y cuando lleguen a ese río de lava usen el Ice Breath para congelarlo, después tírense como si fuera un tobogán por el de abajo, agarren el MagmaBomb del cofre y sigan por el tobogán. Vuelvan hacia arriba, pero en vez de ir hacia el tobogán sigan derecho. En la nueva pantalla agarren el TrapInferno del cofre de la izquierda antes de congelar la lava. A la derecha hay otro cofre con un Tablet y del medio otro cofre con un Capsule. Más arriba van a encontrar un lugar para grabar, háganlo sin dudar, ahora viene un Boss muy pesado.

Mini Fire Dragon: grandote ¿no? Pero lástima que está trabado en ese agujero, si no le pegaban... pero igual van a tener que pelear con el Mini Fire Dragon. El dragoncito tiene un poderoso ataque de llamas que pueden sacar 100HP o más por ataque. Para ganarle pueden usar elementos Turn para ponerlo en otro color y que otro personaje del color contrario lo ataque con todo. Van a ganar otra Estrella.

Ahora cuando quieran pasar la pantalla van a impedir el paso tres personajes ya conocidos...









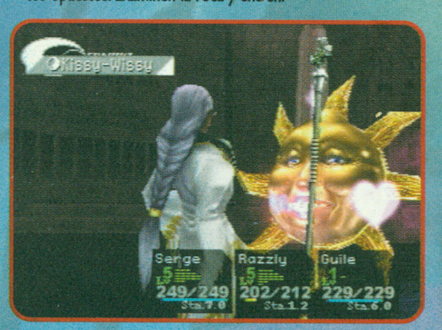
Zoah, Karsh y Marcy: para esta pelea no hay una gran estrategia de elementos, ya que todos son de colores distintos. Primero concéntrense en atacar a Zoah con todos los ataques físicos y poderes verdes que puedan usar. Después sigan con Marcy usando los poderes rojos. Por último denle a Karsh para que tenga, con todo. De premio, una Estrella.

FORT DRAGONIA

Objetos: Earth Charm, Sea Charm, Flame Charm, Angel Charm, Daemon Charm.
Elementos: ElectroBolt, HealAll, BushBasher, Antidote, TrapTornado, AeroBlaster, TrapVolcano, MagmaBurst, FirePillar, Capsule, MeteorShower.
Enemigos: Dragoon (R), Acacia PVT (R), Acacia SGT (R), Cybot (Am), Googhoul. (Am), Combat (N), GiantGloop (Az), PaperBoy (Am), Alphabat (N), Taurusoid (V), SunOfAGun (B), Bunyip (RN), Viper (Am), Lynx (N).

Si reclutaron a Macha y Glenn o visitaron al Water Dragon y les dio el FrogPrince van a poder pasar. Pero si decidieron ayudar a Kid y no fueron a ver al Water Dragon van a tener que pelear contra unos guardias.

El único problema acá es el que está montado. El lagarto tiene un ataque de fuego y una carga bastante pesados. Para ganarle hay que usar las tácticas de siempre: Turns y elementos opuestos. Examinen la roca y entren.

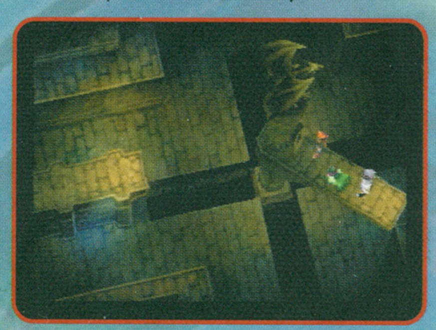


Pueden grabar en la habitación circular. Acá hay cuatro salidas y cuatro círculos dibujados en el piso. Estos círculos están conectados a las salidas y al círculo central. Obviamente tiene que entrar a cada puerta y desactivar un cristal para activar el círculo del medio y poder seguir.

El Cristal Rojo

Entren a la primera puerta a la derecha, vayan por el puente hasta la entrada azul, no bajen la escalera. Acá van a encontrar una estatua de un dragón que cuando entren va a estar mirando al norte. Tomando como referencia esto tienen que elegir en que dirección quieren que mire, la estatua va a girar a esa dirección y los va a dejar caer. No importa hacia donde esté el norte siempre los agujeros llevan al lugar que le corresponde.

Por el de la izquierda van a caer junto a una pirámide roja que les va a curar cualquier estado que tengan, y les va a recuperar todos los HP. De todos estos lugares en que caen, pueden salir hacia la izquierda, subir la escalera y entrar de nuevo para probar otro. El de arriba los lleva a despertar unos robots con los que van a poder pelear. El de abajo los lleva a cuatro cofres donde hay: un TrapVolcano, un MagmaBurst, un FirePillar y el Flame Charm. Y por último el de la derecha donde van a poder desactivar el cristal rojo.



El Cristal Verde

Ahora le toca a la segunda puerta a la derecha. Van a encontrarse en un laberinto, con algunos bicho rondando por ahí y algunos cofres desperdigados. Para llegar al cristal verde primero suban por la escalera de la izquierda, sigan el recorrido y en el primer cruce doblen a la derecha de los personajes hasta el cofre, agarren el TrapTornado y vuelvan, ahora sigan hacia el otro camino en el cruce. Cuando pasen de nuevo de pantalla agarren por la escalera que sube. Sigan, aprieten el botón azul para que se habilite la escalera para salir. Ahora no bajen, sigan hacia la izquierda y cuando pasen de pantalla van a encontrarse con...

Taurusoid: si ya pueden usarlo equípense con el TrapTornado para esta batalla y úsenlo cuanto antes. Este Boss no tiene ningún truco, así que usen las técnicas comunes y listo. Van a ganar otra Estrella.

Continuará

THE LEGEND OF DRAGOON

Por Maximiliano Ferzzola

Para poder condensar la guía de este inmenso juego en la menor cantidad de números posibles, y no impacientarlos demasiado, he tenido que desarrollarla a partir de los detalles más importantes. De todas maneras no se asusten en quedarse colgados, salvo por las pistas aquí presentes no van a tener mayor problema. Incluso en el cuadro aparte podrán ver las ubicaciones del Star Dust, polvos imprecindibles para el desarrollo de la aventura.

Tercer CD

El tercer CD empieza con los aventureros desembarcando del Queen Fury en la ciudad de Furni. Date un vuelta por la ciudad. Luego de la escena en donde los muchachos se enteran que hay una recompensa por matar a un monstruo, entrá al Inn y hablá con el sujeto que atiende. Si le contestás que NO a su pregunta (o sea, no mentís) te deja usar un bote para acceder a otras partes de la ciudad. Recorrela un cacho, comprá lo que sea necesario y después encará para la casa del Mayor. El tipo te va a invitar a quedarte en su casa a pasar la noche. Al otro día, el pasaje frente a la casa donde te hospedaron va a estar disponible. Salí por ahí de la ciudad y mandate para Evergreen Forest. NO abandonés el bosque hasta encontrarte con este jefazo que se las trae.

Kamuy

Este lobo no está muy contento de que lo hayas separado de su amo ¡y te lo va a hacer notar! Lo más aconsejable sería que apenas empezar tirés los tres Dragoons para generar el campo mega Dragoon, así lo debilitás. El Rose Storm de Albert es una joyita, cada vez que puedas tiralo. Manteniendo tu energía alta y haciendo una buena utilización de los combos, es pan comido.



Luego de achicar al lobo andá hasta Deningrad. Después de toda la escenita donde Rose y Meru se piantan, andá a la Iglesia y hablá con el cura. Cuando la peliculita termine, habla con el viejo rezando en el altar. Después encontrá la biblioteca y metete. Hablá con todos para cambiar a Rose, que está explorando el pueblo de Neet. Cuando terminés con Rose, va a aparecer Meru, que nos revelará un inquietante detalle de su pasado. Volviendo a Dart, mandate a la salida del pueblo para que Rose y Meru se unan al grupo nuevamente. Con las dos bellas muchachas en el grupo ahora podés entrar al castillo de Deningrad. Luego de hablar con la reina, todos se preparan para acabar con el Dragon Divino, pero para eso necesitarán el Dragon Block Staff. Shana se enferma (a esta minita le faltan vitaminas), y Miranda se queda con su Dragoon. Volvé a Evergreen Forest hasta encontrar la entrada secreta al bosque de los Winglys. Luego de toda la cháchara, el viejo Sabio accede a prestarte el Dragon Block Staff. Pero para eso tenés que entrar a Forbidden Land. Acá la cosa es bastante simple salvo un pequeño acertijo:

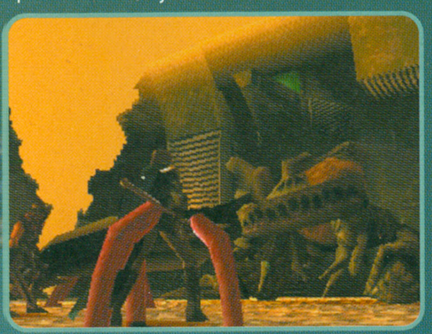


En cierto lugar (donde muestra la foto) te vas a encontrar unas estatuas. Consideremos la estatua de la izquierda 1 y la última de la derecha la 6, las otras son los números intermedios. La combinación es: 6 1 3 4 5 2.

Dependiendo qué camino hayas tomado puede o no aparecerte otra Virage. Lo más lindo sería que si no la encontraste la busqués, porque no es difícil y deja una bocha de Experiencia.

S Virage

Vencer a este bicho es una pavada, lo único que tenés que hacer es aguantarle 10 turnos hasta que ella solita explote. Así que elegí aquellos de tu grupo con más energía y casteá la Rose Storm de Albert. ¡FACHILICHIMO, MIJO!



Sea como sea, seguro te topás con el guardián del Dragon Block Staff; este sí es jodido, ya que va a usar los poderes anulatorios del objeto mágico para debilitarte en tu forma Dragoon. Obligado tener muchos ítems de curación.

Grand Jewel

Vacía tu contador Dragoon antes de entrar a la pelea. ¡Ni se te ocurra transformarte si lo tenés al máximo porque sino este bicho te hace cachitos! Sólo transformate cuando estés en nivel 1. Usá la magia de bolsillo (los ítems de ataque) y usá los combos posta posta. (Este fue el primer bicho que me mató, buuuuu).

Con el Dragon Block Staff volvé al bosque de los tipitos alados. Cuando te transportan a Deningrad como que ya es un poquito tarde... ¿o no? Andá al castillo y hablá con la Reina. Luego, volvé a Evergreen Forest y hablá con el tipo



que bloquea la entrada que comunica con la guarida del lagarto grandote. Cuando llegués donde el Dragon vas a ver a Lloyd luchando solito contra él. ¡Y se la re banca y el tipo! Pero, y como no podía ser de otra manera te lo deja todo para vos.

Divine Dragon



Este bicho no es tan molesto como parece, se la re banca pero ya hemos enfrentado peligros peores. Como Dart activa el poder del Dragon Block Staff para debilitar al monstruo, tampoco los Dragoons son muy grossos. Salvo la Rose Storm de Albert que anda joyita. Lo primero que tenés que destruirle al bicho éste es el Divine Dragon cannon, luego dale pa´ que tenga al Divine Dragon Ball y recién después pegale al cuerpo.

Cuando acabés con este Dragón volvé al Castillo de Deningrad. ¡Secuestraron a la reina! Hmmmmfff... maldita sea esa no me la vi venir. Salí al mapa y encará para Kashua Glaciar. Prestá atención a los comerciantes para abastecerte y fortalecerte comprando armas y preparate para patear el trasero de Lloyd, que aparece más adelante, después del primer boss de la sección.

Wendigo

Ok, parece grosso, pero no tanto. Tirá los tres Dragoons con Dart para que el campo sea el de fuego y eso debilite a este bicho de hielo. Con los otros usá lo que te plazca, pero las magias de fuego de Dart contra este bicho son devastadoras. Yeah!

Lloyd

El chabón es grosso, no se los voy a negar. Pero mientras no te transformés en Dragoon por más de UN turno, vas a ir bien. Porque sino el tipo tiene un golpe que te mata instantáneamente (como a Lavizt). Con el Rose Storm de Albert, muchos ítems de curación y una correcta distribución de sopapos, va a salir todo bien.



Volvé a Kashua Glacier y mandate por la entrada que antes estaba cerrada. Luego del descansito y de la explicación de Lloyd de su utopía, siguiendo por el camino vas a ver un cartelito en un costado del risco. Si lo lees los personajes se van a caer y empezará un subquest donde deberás derrotar a un Jefe bastante grosso. A pesar de que no es necesario vencerlo es recomendable hacerlo para acumular experiencia y ganar una espada bastante interesante. Hagas lo que hagas, tenés que terminar el Vellweb. En este apartado lugar, luego de encontrarte con Shirley, hacia la izquierda está el Emperador Diaz y hacia arriba otro subquest a realizar luego de encontrarte con el Emperador, pero esto último recién en el cuarto CD.

Cuarto CD

Los personajes empiezan en un peligroso desierto con un destino más que incierto, donde la desesperanza reina. Deadly Frontier es uno de los lugares más difíciles de sortear del juego, es muy laberíntico y frustrante, pero una vez que lo pases Ulula te estará esperando en la ciudad oculta de los Winglies. En esta ciudad tenés que hablar con Charle, una adorable y sarcástica abuelita Winglie. Luego de la larga charla, Charle los invita a



todos a pasar la noche allí. A la mañana siguiente encontrá a todo tu grupo que anda perdido por la ciudad y mandate para el transportador principal. Ahora tenés un largo camino hasta Flezt ¡pero nada que un aventurero como vos no pueda lograr! Una vez allí hablá con el Rey y subite al Queen Fury y navegá hasta Rouge, la ciudad natal de Haschel. Antes de hablar con el Mayor, buscá a Martel y dale los Star Dust restantes para que pueda curar a su hija. Luego sí, buscá al mayor. Cuando la cháchara termine, buscá una plataforma donde hay unos loquitos practicando Karate. El Pilar que te mencionó el Alcalde se eleva y ¿a que no sabés quién se tiene que meter ahí? Volvé a la balsa y de ahí al pilar.

Anglis, la ciudad mágica

Eventualmente, moviéndote por los transportadores, yendo y viniendo, te vas a encontrar con Savan. Savan te



va a pedir que lo ayudes con un arma que está haciendo para la que necesita tu coraje. Uno a uno se van metiendo en cuartos virtuales para pasar unas pruebas. A continuación, lo que tenés que hacer en cada una:

- **Kongol:** Elegí la opción: "*Take his Sword*".
- **Miranda:** A Miranda le hacen un par de preguntas. Elegí siempre la segunda opción.
- **Albert:** Tenés que decirle a tu ministro "*The force is not the enemy*".
- **Meru:** Cuando se habilite la opción, hace que Meru bloquee (Block) el golpe.
- **Haschel:** Elegí la segunda opción.
- **Rose:** Ella no necesita probar su valor. ¡Hace 10.000 años que está viva, probándolo!
- **Dart:** ¡NO MATES A SHANA!

Después de estos Test, seguí a Savan, salvá el juego y preparate para enfrentar al Last Kraken.

Last Kraken

Bah, este bicho no merece ni nuestro esfuerzo. Casteale un par de magias poderosas, unos cuantos combos y listo. De vez en cuando, curate y eliminá a los ayudantes que invoca.



Savan sacrifica su vida por nosotros, así que ¡hagamos que no sea en vano! Volvé al principio y mandate por la puerta que antes estaba cerrada. El transportador te lleva a Zenebatos. ¡Y esta ciudad es pura burocracia, che! Pedile a los robotes que manejan las tuercas voladoras que te lleven a Legislation Hall, evadí a los robots que te meten en cana y cuando llegués hacé la cola. Decile al chaboncito de lata que querés "Change existing Law" y después tipeá 703. Andá a la Law Factory y hablá con el robot que está manejando la máquina. Después mandate para Law Launcher y dales el papelito que te dio el de la Law Factory. Volvé donde apareciste al comienzo y hablá con el Robote que está arriba del techo y decile que querés ver al Grand Magistrate.

En el jurado te encuentran culpable de un crimen que no cometiste (¡como en Brigada A!). Pegale unos cuantos bifes a los verdugos:



Kubila, Vector y Selebus

Primero matá a Selebus, que es la que más rompe la paz. Después cargate a Kubila, que tiene un ataque de Muerte Instantánea, y luego decile chau a Vector. Así de fácil, pero mantené alta tus energías.

Cuando terminés con estos jefecitos, mandate para adelante. Luego de la secuencia, volvé al Legislation Hall y hacé de vuelta tooodooo el procedimiento pero, esta vez, con la ley 410. ¿Listo? Bueno, ahora desde el transportador principal mandate a Mayfil.

Mayfil, la ciudad de los muertos

Acá tenés la oportunidad de eliminar a todos los dragones que ya te cargaste de vuelta. Es optativo, pero creéme que vas a necesitar la experiencia.

Más adelante, vas a encontrar un cuarto al que sólo lo podés cruzar por donde las lucecitas iluminan rojo. Si pisas en las blancas te caes feo. Al final, aparece Lavizt ¡que está endemoniado!



Lavizt Endemoniado

Cuando te dé la opción, hablá con Lavizt para que se ponga de espalda y así le puedas pegar al bicho que tiene encastrado ahí. ¡No le pegues de frente, pobre Lavizt! Cuando le hayas dado lo suficiente, la criatura mostrará su verdadero rostro. Usá la estrategia standard para estos casos: Curate mucho, pegá más y casteá a lo loco las magias más poderosas.

Terminada la secuencia, Lavizt nos abre el camino hacia el Divine Tree. Mucho ojito, porque una vez que cruzás el rayo no hay vuelta atrás ¿eh? Así que si te quedaron asuntos pendientes más vale que los arregles ahora ¿Venciste a los Dragoons de las torres en Vellweb? Si está todo listo, vamos pa´ arriba nomás.



Divine Tree

Seguí el camino hasta que te topás con la entrada al tronco del Divine Tree y dejá que la corriente de aire ascendente te lleve para arriba. Seguí caminando hasta que te aparezca la (redoble de tambores) Mariposa Maldita...

Divine Butterfly

El bichejo éste tiene tres formas. En la primera, como larva, la muy perra dispara unos gases paralizantes que molestan bastante, pero no es problema. La segunda es una estupidez, se envuelve en un capullo y no hace nada hasta que se convierte en Mariposa. Si tenés los suficientes ítems de recuperación este bicho no resulta mayor problema.





The Setting Moon

Pronto vas a encontrar el portal a The Setting Moon. Mandate para adentro sin miedo que, después de un par de batallitas, podrás aprovisionarte en un pueblo que,



por alguna razón, está ahí. Pero antes Miranda tiene unas cuentas pendientes con su pasado. Cuando la bella rubia se aparte del grupo y le aparezca Death Rose, pegale hasta que se te habilite la opción "I forgive you..." Si mantenés tu energía alta no va a haber mayor drama. Luego, llegás a un pueblo muuuy extraño donde una nena se mete en un espejo (¿se acuerdan de "La Dimensión Desconocida"?) [N.de. E: ¿No será "Alicia en el País de las Maravillas", Mad?] Un guardia custodia la puerta del lugar por donde salimos. Lo más recomendable sería que te aprovisiones (tenés ítems, armas y un hotel, además del Save Point) y te metas por el espejo. Siguiendo el camino te das cuenta que la nenita era ¡la hija perdida de Haschel!

La muy maldita tiene un golpe que te deja con un punto de energía. Cuando te lo pegue, curate y mientras tanto dale con todo hasta que se te habilite una opción de charla. Elegí la del "Mind´s Eye". Luego volvé al hotel. El guardia ya se fue de la puerta y ahora podemos salir al pueblo. La unica vía, por ahora, para seguir avanzando, es la escalera de la izquierda. En el camino el grupo se separa, por un lado quedan Rose y Dart y los demás aparecen en el Hogar de los Gigantes, donde Kongol debe vencer a su hermano.

Esta es fácil, curate mucho nomás. Con este grupo volvé al hotel y la escena cambiará a Rose y Dart. Estos muchachitos deben pelear contra el Dragon que hace





mucho sacrificó Rose. Defendé hasta que a Rose se le habilite una opción de diálogo y elegí "Tell Dart blind spot"; luego, cada vez que el bicho use el cañón, pegale al Core (corazón).

Volvé al hotel para que los dos se encuentren con el resto. Ahora, mandate para el castillo. El Emperador Doel (tío de Albert) va a estar esperando a su sobrino. Primero destruí sus dos espadas y luego concentrate en el chabón. Es el más facil de todos (y el más revelador). ¿Todo listo? Bueno, ahora volvé donde el Dragón separó al grupo, pero ahora seguí derecho. Antes de llegar a los últimos tres jefes, Meru tiene una cita con su destino, cuando se enfrente al Archangel. El único problema que



presenta este tipo es que tiene un golpe que te deja con un punto, curate y seguile dando.

¿Todo listo? Bueno, mandate por el rayo que era ocupado por el Archangel. Seguí el camino, y mirá lo que está del otro lado...

Super Virage

Bah, una pavadita este bichito. Tiene tres partes, Head, Body y Arm. Concentrate SOLO en el cuerpo, que una vez que acabes con él, el bicho es chiste viejo. Mantené siempre alta tus energías. Un Rose Storm de Albert estaría bueno y una Dark Dragon de Rose no estaría de más.

Acribillado este engendro, aparece Zieg (también conocido como el padre de Dart, el novio de Rose, el Emperador Díaz, Cachito y el futuro amo del universo) y le chorea el Dragoon Spirit a Dart.



Zieg

ES duro, eso es innegable. Pero mientras concentre sus ataques en Dart todo bien, porque para esta altura el muchachito ya será inmune al fuego ¿o no? Casteale las magias más poderosas y muchas Rose Storm de Albert. Seleccioná los combos más poderosos y que más Dragoons Points te dejen, y no vas a tener mayor problema.

Luego de la escena (¿Lloyd no había muerto?) a Dart le queda el Dragoon Spirit del Divine Dragoon que se había hecho Lloyd. Es recomendable que vuelvas a la habitación del save, porque lo que sigue es muuuy largo.

Melbu Frahma

Usá las técnicas estándares para este jefe, usando cada vez que puedas las magias del Divine Dragoon que son bastante devastadoras. Cuando el jefe bloquée ¡NO LE PEGUES!

A medida que le vas pegando, el tipo pasa por un montón de transformaciones (una más molesta que la otra) hasta que, por fin, luego de una hora, más o menos, muere.

Es recomendable tener, por lo menos: 20 ítems de curación, 7 Moon Serenade y 5 Angel´s Prayer. Pero es solo una recomendación. Paciencia, tranquilidad y buen uso de nuestros recursos son las mejores armas contra Melbu Frahma.

¿Listo? Sentate cómodo y disfrutá lo que te ganaste.



front mission 3

Por Fernando Brischetto



Una historia con dos caminos

La pregunta decisiva

En el comienzo del juego, Ryogo te pedirá que la acompañes al sitio de trabajo. Siguiéndola bajarás al escenario de Emma. Si en cambio eligís estar detrás, irás al escenario de Alissa. Ambas aventuras son completamente diferentes y juntas te dan la oportunidad de vivir los mismos eventos pero desde distintas perspectivas. En una historia, la gente a la que ayudás podrían ser héroes. En la otra, se podrían convertir en seres de lo más vengativos.

Perspectiva personal

Si planeás hacer los dos escenarios, completá primero el de Alissa. A pesar de que éste es el camino más corto, los escenarios son más difíciles, con lo que estarás forzado a aprender tus lecciones más rápidamente, pero al hacerlo te será más fácil terminar los escenarios de Emma.

Descripción de los caminos

Emma

La historia se centrará en vos tratando de ayudar a los rebeldes en un Da Han Zhong devastado por el gobierno. Pasarás mucho tiempo yendo y viniendo a su base. Este escenario resolverá el problema de MIDAS de una vez por todas.

Dificultad: Moderada
de Misiones: 71
Final: Resuelto
Factor de mortalidad: 1

Alissa

Esta historia se concentra casi en su totalidad en tu búsqueda para descubrir y detener a MIDAS, evitando que caiga en las manos equivocadas. Tu búsqueda te llevará por Asia y estarás todo el tiempo escapando. El final de este escenario deja la puerta abierta para una futura continuación de la historia.

Dificultad: Difícil
de Misiones: 60
Final: Sin resolver
Factor de mortalidad: 0

Construyendo tus mercenarios

Obteniendo puntos "Ace" y AP

En la batalla, acciones como caminar o disparar te costarán un x número de puntos AP, o "Active Points", los que te permiten realizar tus movimientos. A pesar que los puntos AP van de a 12 por cada turno, tendrás que ir sumando un buen número de puntos AP, los cuales tendrás que "gastar" para poder sobrevivir a las batallas que tenés por delante. El máximo de estos puntos es 30. Los "Ace Points", que se ganan cada vez que destruís un robot Wanzer, te ayudarán a construir tus puntos AP. Obtendrás más puntos AP por cada 50 "Ace Points" que sumes. Cuanto más daño hagas a tus enemigos, más "Ace Points" obtendrás. Destruyendo parte del cuerpo de los enemigos o varias partes al mismo tiempo hará que sumes muchos más "Ace Points". Al comienzo del juego, equipá a todos tus personajes con Escopetas (Shotguns) o Machine Guns (ametralladoras) y practicá en el simulador. Estas armas harán que obtengas "Ace Points" mucho más rápido que con otro tipo de armamento.



Habilidades de batalla

• **Dinero:** Necesitás dinero si querés aprender las habilidades de cada parte de los Wanzer. La manera más rápida de obtener dinero sin apegarse a la historia es forzando al enemigo a rendirse. Al final de la batalla podrás "destripar" las partes de los robots o venderlas directamente. De cualquier manera, no podés perder. Date cuenta que existe una gran posibilidad de que el enemigo se rinda si el resto de su fuerza es reducida en un buen número. Eliminando al enemigo sin usar armas también incrementa los chances de rendición. Otra táctica para neutralizar a los Wanzers es matando a los pilotos enemigos. Ciertas habilidades de batalla te permiten hacer esto, pero la manera más facil de hacerlo es haciendo que se eyecten.

• **Nivel de Habilidad:** Si querés incrementar el daño que hacés con tus armas, tenés que practicar. La manera más rápida es aprendiendo alguna de las habilidades de incremento de EXP. El Wanzer de Emma Drake en el comienzo del primer escenario tiene uno de estos poderes. Aprendé esta habilidad y entrá al simulador. Apagá tus modificadores de mejoras ("Upgrade Modifiers"), si los dejás prendidos solo recibirás 2 puntos de EXP por ataque. Si la computadora piensa que recién comenzás, vas a sumar muchísimo más. Desde este momento, dedicate a practicar hasta que tus niveles de habilidad alcancen una "S". Una vez que estés en este nivel, podrás aprovechar al máximo el potencial de tu clase de armamento. Especializando a tus mercenarios al comienzo del juego lo hará mucho más fácil.

Progresión de nivel

A	B	C	D	E	F	
A*	B*	C*	D*	E*	F*	S
A**	B**	C**	D**	E**	F**	
A**	B***	C***	D***	E***	F***	

Tácticas para sobrevivir en el combate

Regla #1 Aprendé los rangos de tiro de las armas

Lo primero que tenés que tener en mente es que cada arma tiene un rango de tiro. Cuando comenzás una batalla, lo primero es ver qué tipo de armas tienen los Wanzers de los enemigos y basado en eso tenés que elegir a quién atacás primero. Si querés una ayuda, observá la tabla que está a la izquierda.

Regla #2 Observá la táctica de tus enemigos



Podés aprender mucho simplemente observando cómo te atacan los enemigos. Si quieren llegar a tu rango de tiro sin temer un contraataque de seguro lo harán. Luego de algunas batallas vas a encontrarle la vuelta. Otra táctica que usa mucho la computadora es ponerse en equipo para atacar a un simple Wanzer tuyo. Vos tenés que hacer exactamente lo mismo. Al final, remover de a un enemigo a la vez es más eficiente que atacar a todos al mismo tiempo. La excepción es cuando ya le destruiste el armamento a todos. Esta es una táctica que podés emplear en la mayoría de las batallas.

Apuntando

En orden de importancia y basados en el armamento de los enemigos:

- **Granadas:** Te pueden causar un gran daño.
- **Misiles:** Su ataque es poderoso y con buena puntería, sin embargo se pueden eliminar bastante rápido.
- **"Beam Weapons":** Un sólo disparo de largo alcance es suficiente parea eliminar esa parte del cuerpo de los enemigos.
- **Escopetas:** El daño constante en varias partes de tu cuerpo te debilitarán en una batalla prolongada.
- **Ametralladoras:** La penetración de estas armas puede agravar las cosas en cualquier momento.
- **Mano a mano:** Lo más probable es que destruyan la parte de tu cuerpo que golpeen.
- **Rifles o Lanzallamas:** Los rifles yerran el 50% de los disparos. Los lanzallamas no pueden moverse muy lejos sin perder poder de fuego.

Regla #3 Tomá ventaja del terreno de juego

Los oponentes se vuelven bastante "estúpidos" con determinados tipos de terreno. Si estás a diferente nivel, el enemigo puede optar por quedarse en el lugar por un turno. El terreno puede ser destruido en algunos casos. Coches, árboles y cajas pueden ser destruidas para tener una mejor visión de la oposición.

Assault Wanzers: Los especialistas del combate mano a mano



La mejor manera de atacar a estas pesadillas caminantes es disparar estado dos niveles arriba en el terreno, apuntarles a las piernas, que es una de las debilidades. Para esto usá el Battle Skill llamado "Leg Smash". Una buena estrategia es ponerse en los cuadros que están en diagonal adyacente al Assault Wanzers, ya que no pueden pegar en ninguna dirección de este tipo.



Wanzers de largo alcance



Cualquier enemigo que pueda disparar misiles directamente hacia tu posición es considerado de largo alcance, esto incluye mayormente a los helicópteros, que muchas veces no te dan chance de contra-atacar.

Sin embargo, este tipo de enemigos suelen ser los más débiles, con lo cual un tiro bien puesto los puede dejar fuera de combate. Lo mejor es equipar uno de tus Wanzers con misiles y aprovechar el primer turno para eliminarlos. Otra manera es apuntar directamente a su hombro izquierdo, que es donde llevan los misiles, concentrando tu ataque en ese punto. Por último, estos Wanzers no dispararán si estás bien cerca de ellos, a lo sumo te pegarán usando el golpe de puño o Hard Blow, que no es tan grave, con lo cual podés aprovechar a liquidarlos de frente.

Amenazas comunes

• **Infantería:** Luchar contra la infantería o los pilotos eyectados puede resultar molesto. No gastés misiles o tu rifle en ellos. Usar la Shotgun o la Machine Gun es la mejor manera de enfrentarlos.

• **Enemigos con escudo:** Un solo enemigo con un buen escudo puede eliminar a un escuadrón completo. Usar la Shotgun o la Machine Gun es la mejor manera de enfrentarlos ya que infrigen múltiples daños al escudo.

Battle Skills

Cómo aprenderlos: En próximo cuadro verán las condiciones requeridas para cada habilidad. Una vez conseguidas estas condiciones, tratá de poner a tu Wanzer en una situación donde es posible que se pueda usar esa habilidad. Lamentablemente esto es controlado por la computadora y no por el jugador.



Los Slots de computadora

Cada Wanzer tiene una computadora que maneja los Battle Skills. Podés tomar las habilidades o Skills de una pieza de Wanzer para usarla con otra. El espacio que toma cada habilidad es predeterminado, por lo que tendrás que manejar tu espacio para obtener lo que querés.



Uso Automático de los "skills"

Si tenés una parte equipada, su habilidad puede activarse de manera aleatoria. Equipando las partes apropiadas podrás tener más "skills" de los que la computadora permite. Para esto consultá el cuadro de configuraciones de Wanzer recomendadas.



RECIBIMOS LOS ULTIMOS ACCESORIOS PARA TU GAMEBOY COLOR!
PLAYSTATION2
LOS ULTIMOS JUEGOS DE LA NUEVA CONSOLA DE SONY!
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!
RACING WHEEL
DOUBLE SHOCK
VOLANTE EXCLUSIVO DE POWER GAME!!
WER®
ALL
SIEMPRE MAS
GRAN VARIEDAD DE FIGURAS
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
VENI Y SORPRENDETE!
A ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
SABADOS DE 9 A 20 HS.
@POWERALL.COM.AR
ET: WWW.POWERALL.COM.AR

Skill	Uso	Slots
Aim	Concentra los ataques en una parte	3
Aim-Arm	Concentra los ataques en los brazos del enemigo	3
Aim-Body	Concentra los ataques en el cuerpo del enemigo	3
Aim-Leg	Concentra los ataques en las piernas del enemigo	3
AP-0	Reduce los costos de AP a 0	3
AP-30%	Reduce los costos de AP en un 30%	1
AP-60%	Reduce los costos de AP en un 60 %	2
Arm Smash	Destruye el brazo del enemigo	4
AutoI	Contraataca cuando estas aturdido	1
AutoII	Contraataca cuando estas aturdido. No usa AP.	2
AutoCountr	Contraataca hasta cuando te destruyen una parte	1
Avoid20	Reduce dmg de menos de 20 a 0	1
Avoid40	Reduce dmg de menos de 40 a 0	2
Avoid80	Reduce dmg de menos de 80 a 0	3
bkupFire	Pide soporte de fuego a un aliado	3
Blackout	Desactiva los Battle Skills del enemigo	1
Body Smash	Destruye el cuerpo del enemigo	5
BraceI	Enemigos atacan primero, pero baja el dmg al 50%	1
BraceII	Enemigos atacan primero, pero baja el dmg al 80%	2
Chaff	Desvía los misiles enemigos	1
Dbl Assault	Combo de Izq.- Derecha en melée y arma en rango	2
Dbl PunchI	Combo de Izq.- Derecha con un solo tipo de melée	2
Dbl PunchII	Combo de Izq.- Derecha con diferentes tipos de melée	2
Dbl ShotI Combo de Izq.-	Derecha con un tipo de rango	2
Dbl ShotII Combo de Izq.-	Derecha con diferentes tipos de rango	2
Def-C1	Def-C sube a nivel 1	1
Def-C2	Def-C sube 2 niveles	2
Def-C3	Def-C sube 3 niveles	2
DMGFix100	Reduce todo el dmg entre 101-200 a 100	1
DMGFix200	Reduce todo el dmg entre 201-400 a 100	1
DMGFix400	Reduce todo el dmg entre 401-800 a 400	1
E-Acc1	Acc del enemigo baja 1 nivel	1
E-Acc2	Acc del enemigo baja 2 niveles	2
E-Acc Nul	Desactiva las mejoras en el Acc del enemigo	3
E-Def-C1	Def-C del enemigo baja 1 nivel	1
E-Def-C2	Def-C del enemigo baja 2 niveles	2
E-Def-Cnul	Desactiva las mejoras en el Def-C del enemigo	3
E-Evade1	Sube 1 nivel de Evade durante un ataque	1
E-Evade2	Reduce el nivel de Evade del enemigo en 2 unidades	2
E-EvadeNul	Desactiva las mejoras en el Evade del enemigo	3
EjectPunch	Eyecta al piloto enemigo	1
Escape	Escapa antes que una parte sea destruida	1
E-Skill1	Baja un nivel de armamento del enemigo	1
E-Skill2	Baja 2 niveles de armamento del enemigo	2
E-Skill3	Baja 3 niveles de armamento del enemigo	3
Evade1	Sube el nivel de Evade en 1 durante un ataque	1
Evade2	Sube el nivel de Evade en 2 durante un ataque	2
Evade MAX	Sube el nivel de Evade al máximo durante un ataque	3
EXPx2	Dobla la experiencia de los Battle Skills	1
EXPx3	Triplica la experiencia de los Battle Skills	2
EXPx4	Cuadruplica la experiencia de los Battle Skills	3
Fast Ark	Ataca y luego escapa del contra-ataque	2



Skill	Uso	Slots
Firing Squad	Llama a 2 aliados para que respalden el fuego	3
GangBeating	Llama a 2 aliados para respaldar en modo Melée	3
Guard-B	Defiende el ataque al cuerpo con un brazo	1
Hit or Miss	Todos los disparos fallan o le dan al enemigo	1
Hard Knocks	Sube Skills de armas cuando la máquina esta débil	1
InitiativeI	Jugador ataca primero pero recibe 1.4 más de daño	1
InitiativeII	Jugador ataca primero pero recibe 1.2 más de daño	2
InitiativeIII	Jugador ataca primero pero sin desventaja	3
Leg Smash	Destruye las piernas del enemigo	4
MeleeI	Skill de Melée sube 1.5 LV por un turno	1
MeleeII	Skill de Melée sube 1.5 LV por un turno	2
MeleeIII	Dobla el Skill de Melée por un turno	3
Panic Shot	Confunde al piloto enemigo	1
Pilot DMGII	Daña mucho más al piloto del enemigo	2
PilotEject	Eyecta al piloto antes que el cuerpo se destruya	?
Prvnt Loss	Salva la parte perdida, pero reduce el HP a 1	1
RevengeI	Retorna 1.2x del daño recibido	1
RevengeII	Retorna 1.3x del daño recibido	3
RevengeIII	Retorna el doble del daño recibido	3
Revenge Body	Retorna el daño para destruir el cuerpo del enemigo	3
Revenge Same	Retorna el daño de la misma parte golpeada	3
Rndm Smash	Destruye una parte al azar	4
ROFUPI	Dispara 1.2 veces la munición normal	1
ROFUPII	Dispara 1.5 veces la munición normal	2
ROFUPIII	Dobla la cantidad de munición disparada	3
Salvo	Dispara los misiles restantes	1
Skill+1	Sube el nivel del arma en 1 por un turno	1
Skill+2	Sube el nivel del arma en 2 por un turno	1
Skill+3	Sube el nivel del arma en 3 por un turno	1
ShieldAtkI	Ataca con escudo; gran daño	1
ShieldAtkII	Ataca con escudo; mucho más daño	2
ShieldAtkIII	Ataca con escudo; muchísimo daño	3
Stun Punch	Aturde al piloto enemigo	1
TackleI	Tacklea con todo el peso del cuerpo, gran daño	1
TackleII	Tacklea con todo el peso del cuerpo, mucho más daño 2	2
TackleIII	Tacklea con todo el peso del cuerpo, muchísimo daño 3	3
ToppleShot	Noquea al enemigo y reduce el AP a la mitad	1
ZoomI	Incrementa el Acc 1.2 veces	1
ZoomII	Incrementa el Acc 1.5 veces	2
ZoomIII	Dobla el Acc	3

Configuraciones recomendadas de Wanzers

Wanzer #1 — Configuración: Poder de fuego al máximo

		Battle Skills	Localización
Arma Izquierda	Shotgun	RevengeIII	Cuerpo
Arma Derecha	Shield	ROFUPIII	Brazo Izquierdo
Cuerpo	Getty	ShieldAtkIII	Brazo Derecho
Brazo Izquierdo	Yongsai 3	Skill+3	Piernas
Brazo Derecho	Lenghe 1	ROFUPIII	Computadora
Piernas	Laiying 1	ROFUPIII	Computadora

Wanzer #2 — Configuración: Ataques de destrucción inmediata

		Battle Skills	Localización
Arma Izquierda	Misiles	Chaf	Cuerpo
Arma Derecha	Shield	Body Smash	Brazo Izquierdo
Cuerpo	Drake M2C	Body Smash	Brazo Derecho
Brazo Izquierda	Hoshun Mk112	Escape	Piernas
Brazo Derecho	Hoshun Mk112	Body Smash	Computadora
Piernas	Foura M12A	Shield ATK1	Computadora

Wanzer #3 — Configuración: Poder de fuego al máximo

		Battle Skills	Localización
Arma Izquierda	Machine Gun	RevengeIII	Cuerpo
Arma Derecha	Shield	ROFUPIII	Brazo Izq.
Cuerpo	Getty	ShieldAtkIII	Brazo Derecho
Brazo Izquierda	Yongsai 3	Skill+3	Piernas
Brazo Derecho	Lenghe 1	ROFUPIII	Computadora
Piernas	Laiying 1	ROFUPIII	Computadora

Wanzer #4 — Configuración: Noquear de un solo golpe

		Battle Skills	Localización
Arma Izquierda	Arma Melée	MeleeIII	Cuerpo
Arma Derecha	Shield	Stun Punch	Brazo Izq.
Cuerpo	Grapple M1	ShieldatkIII	Brazo Derecho
Brazo Izq.:	Kasel M2	InitiativeIII	Piernas
Brazo Derecho:	Lenghe 1	Fast ATK	Computadora
Piernas:	Zeros	TackleIII	Computadora

E-mails

Siguiendo el camino de Emma

KOIKE@0730	Hidekazu Koike
KYRU@0730	Yuichi Kiryu
SYBIL@0310	Sybil (FBI)
SUSAN@0300	Susan Amstrong
HATTA@5299	Hatta
YUE@0899	Yue
RANFON@0899	Ran Fong
LIXIAN@0800	Lixian
DOCTORK@0700	Doctor K

Siguiendo el camino de Emma

MONEY@3499	Moneymaker
BARDEN@5230	Barilar
HASE@0705	Hasegawa
PIERRE@1600	Pierre
MORI@0711	Mori

Direcciones Ocultas:

SQUARE@0730	SquareSoft
JPOLICE@0710	Japanese Police

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

Por Marcelo Peñalver

Como parece que viajar en este tren es más peligroso que hacerlo en el ramal Bosques del Roca, te preparamos una completa guía para hacer más placentero tu viaje. Como seguramente ya sabés, Covert Ops: Nuclear Dawn (conocido como 'Chase de Express' en Japón) tiene varios desenlaces. El final al que llegues depende enteramente de las decisiones que tomes en distintas circunstancias durante el desarrollo del juego, por lo que esta guía está escrita para llegar al mejor de los finales, o sea París - Francia (Escenario A). De todas maneras, también te brindamos un práctico organigrama para guiarte hacia las otras situaciones y finales.

Consejos y particularidades:

Después de la prometedora presentación, seguramente estarás ansioso por matar algunos terroristas, pero la movilidad limitada en el juego y los confusos ángulos que toma la cámara pueden desilusionarte bastante. A no desesperar, ya que hay algunos trucos que pueden levantar la jugabilidad.

• Puede ocurrir que transitando algún pasillo del tren, un terrorista nos ataque de frente. Todo bien, salvo que la cámara en muchos casos está en algún lado entre Jack y el malhechor... ¡Enfocando a Jack solamente!. La solución: Fijarse, antes de disparar, que Jack tenga los brazos extendidos apuntando su arma hacia adelante, lo que significa que tiene a su enemigo en la mira. También, ocasionalmente, esto puede pasar al estar en medio de fuego cruzado. En ese caso, apretá L1 para realizar un giro de 180 grados, agacháte y dispará. Por lo general el que ataca de frente te espera, pero el de atrás no.

• Esto de agacharse sirve para todos los enfrentamientos, ya que la IA del enemigo no es muy buena y ni te imaginás cuantos tiros pasarán sobre tu cabeza si te mantenés en cuclillas.

• Asegurate de revisar todos los cadáveres, a menudo se encuentran municiones o botiquines en ellos.

• Tratá de disparar cuando la mira esté en rojo o naranja, ya que el daño al enemigo es mayor y de esta manera se ahorran municiones, algo vital para terminar el juego (Salvo que te conformes con jugarlo en nivel 'rookie'), porque por la mitad de la historia se hace bastante pronunciada la escasez de balas.

• Los lugares donde se pueden grabar las partidas y guardar cosas ('Box'), están mayormente en los baños, indicados con la señal de reciclable. Siempre que veas uno es recomendable usarlo, por poco que hayas avanzado.

• Hay sólo dos elementos (Sacando las armas), que se usan más de una vez: La Cardkey (G) y la Cardkey (B). Así que cualquier cosa que no guardes en el 'Box' después de usarla, sólo estará ocupando lugar innecesariamente.

• Para poder jugar el escenarios, es necesario ajustar el nivel de dificultad a normal o experto, ya que si elegís rookie, al terminarlo accederás directamente al 'Special Stage'.

Armas:

Puños - Podés utilizar tus manos para literalmente matar a trompadas a tus enemigos. Aunque este método ahorra municiones, en contrapartida tu energía bajará rápidamente.

9mm Handgun - Pistola con la que comenzás el juego, carga 15 tiros y tiene el poder de matar a alguien luego de acertarle entre 3 y 5 disparos. Es posible combinarla con otra, para disparar con las dos manos.

9mm Machine Gun - Encontrarás esta ametralladora justo antes de terminar el disco 1 del juego, en el segundo piso del vagón 5. Tiene la capacidad de almacenar 25 municiones (O el doble con el Twin maga-

zine). No es muy poderosa, por lo que lleva varios disparos para eliminar a alguien.
Assaul Rifle - Para cuando lo consigas tendrás muchas municiones para él guardadas, tantas, que nunca tendrás que volver a huír como un cobarde o necesitar combinar las pistolas. Apretá tres veces solamente el gatillo para destruír lo que haya adelante. Combinada con la Scope es capaz de alcanzar blancos lejanos con excelente poder.
Plastic Explosive - Solo encontrarás dos de ellos. El explosivo puede ser situado en cualquier lugar del piso y detonado a distancia apretando el botón de ataque. Haciéndolo en el momento justo, puede ser la diferencia entre matar un 'Boss' o tener que seleccionar 'continue' nuevamente.
Grenades - No tienen un gran papel en Cover Ops. Su mayor función es detonar minas terrestres.
Grenade Launcher - Este lanzagranadas se acopla al Assault rifle. Lo conseguirás al final del juego para usarlo contra el ultimo 'Boss'. Es capaz de bajar un helicóptero de cuatro tiros, ya lo verán.

Elementos (Por orden de aparición):

Handgun magazine (Municiones) - Sirven para recargar la pistola.
First Aid Kit (Botiquín) - Restaura tu energía.
Memo - Encontrarás gran cantidad de éstos, y pueden contener valiosa información o verdaderas vanalidades. Agarrarlos o no, no influye en nada.
Unit (Dispositivo) - Sirve para reparar el montaplatos del salón de descanso.
Cardkey (G) - Abre los cuartos VIP en los vagones 10 y 4.
Cardkey (B) - Con ella podés acceder al vagón 12, y al ser actualizada, al vagón 13.
System Disc - Se usa en la computadora del vagón 12 para destrabar el cuarto 12R01.
Special Key - Destraba la escotilla del vagón 9
Golden Lamb Pendants - Se usan en las estatuas del vagón 4 para acceder a la caja fuerte secreta.
Screwdriver (Destornillador) - Permite acceder al mecanismo de autodestrucción de los misiles del carro 9.
CardKey (R) - Permite entrar al vagón 7.
Blood Pack (Base Fluid) - Sangre para utilizar en el regenerador.
Blood Pack (Prepared) - Sangre regenerada, lista para transfusión.
CardKey (Gr) - Abre la puerta del primer piso del vagón 6.
Bullet Proof Vest - Chaleco antibalas propiedad de Billy. Devolvérselo es vital para terminar el juego con éxito.
Infrared Scope (Lentes infrarrojos) - Se usan para sortear las trampas láser del vagón 5.
Grenade launcher ammo - Municiones para el lanzagranadas.
Assault Rifle ammo - Municiones para el rifle.
Crossbow y Grappling Hook (Ballesta y gancho de agarre) - Combina los dos para disparar una soga sobre el piso electrificado del carro 5.
Machine gun ammo - Municiones para la ametralladora.
Microfilm (A, B y C) - Al chequearlos sabremos como desconectar los detonadores del vagón 2.
CardKey (W) - Permite acceder al vagón 1 del tren de carga.
Chip IC - Uno de los terroristas te lo exigirá. Llevalo con vos al entrar al vagón 3.
Silver Cigarette Case - El pequeño poema que está escrito en esta caja de cigarrillos es en verdad instrucciones para desactivar la bomba nuclear.
Gold Plate (Plato de oro) - Insertado en el hueco de la pared en el vagón 10, descubre un pasaje secreto.
Disk A - No contiene nada importante, pero es muy similar a uno que si...
Cardkey (Blk) - Nos permite entrar al vagón 3.
Small Key - Abre el gabinete dentro de la armería del vagón 6.
Scope (Mira) - Le da más alcance y precisión al Assault rifle.
Secret information disk - Hasta que todo el alboroto haya terminado, deberás llevarlo encima.
Disk B - Hay que dárselo a Billy en el vagón 4 para destrabar las puertas de adelante.
Steel Key - Libera a Christina de sus esposas.
Pliers (Alicate) - Se usan automáticamente al cortar cables.
Endoscope - Nos permite ver en detalle el interior de los detonadores.
Room Key - Libera a Jack en Escenario S.
Small key 2 - En escenario S, abre el gabinete del laboratorio que está en el carro 6.

St. Petersburg - Russia

Empezás en el techo del tren, sobre el vagón 13, tenés que entrar por una escotilla que está en el vagón 11. Matá los tres terroristas que se te cruzan en el camino y recogé las municiones. Entrá en la escotilla, revisá el cadáver para encontrar un botiquín y bajá por la escalerilla. Andá al vagón 10 y matá al guardia. Revisá los dos cuartos para encontrar un memo y la Unit. Volvé al vagón 11. Subí la escalera que está al final y entrá por la puerta de la derecha al baño. Agarrá las municiones de tu colega muerto y andá al bar que está hacia la izq. Buscá un memo en la barra y colocá la Unit en el elevador, dos terroristas se te vendrán encima, pero ahorrá municiones subiendo rápidamente en él. Prendé la luz y destrabá las dos puertas que están a cada extremo de la habitación. Encontrá el memo del cocinero al lado de los hornos y entrá en el freezer, donde está lo que queda del cocinero. Agarrá la Cardkey (G) que tiene encima. Asegurate de apagar el freezer antes de irte, ya que al descongelarse habrá municiones que podrás agarrar después. Matá al guardia al salir y andá al segundo piso del vagón 10. Usá la Cardkey (G) para



destrabar la puerta y entrá al cuarto de arriba para encontrar un memo. Andá a la habitación que está en el otro extremo del vagón y agarrá un botiquín del cadáver y otro memo. Miralo (Check) para saber el código que abre la puerta que está en la mitad del vagón. Destrabala (1742) y matá al soldado que está de guardia ahí. Agarrá el memo que está sobre la mesa y abrí la otra puerta para conocer a Mr. Pierre Simon, el embajador Francés, y a su secretario, Mr. Philip Mason...



Novgorod - Russia

Sacále la Cardkey (B) al terrorista muerto y andá al final del carro 11. Asegurate de pasar por el freezer a buscar las municiones de camino. Usá la Cardkey (B) para abrir la puerta que comunica con el vagón 12. Subí la escalera para eludir al guardia que patrulla el primer piso. Levantá el botiquín del piso y entrá al cuarto de control. Encargate de los dos guardias y agarrá las municiones. Tomá el System disc del cuarto de emergencias y agarrá el memo en la habitación de la izq. Andá al cuarto del fondo y usá el System disc en la computadora. Destrabá el cuarto 12R01 y agarrá el memo que está en la pared. Salí y escuchá los disparos que vienen del 12R01. Entrá y conocé a Christina Wayborn, la agente especial del embajador francés.

Smolensk - Russia

Agarrá el memo y actualizá tu Cardkey (B) en la computadora para que puedas entrar con ella al vagón 13. Bajá al primer piso del vagón 12, matá al guardia y revisá los cuartos para encontrar municiones y dos memos. Entrá a las duchas que están en la puerta del fondo y tomá el memo que esta en la pared. Eliminá al soldado que te siguió y sacale un botiquín. Salí y destrabá la puerta para entrar al vagón 13.

Minsk - Belarus

Subí la escalera y encontrá dos memos y municiones. Leé el e-mail en la Laptop para saber que el código de la segunda puerta es la fecha de partida del Blue

Harvest: Diciembre, 24. En el fondo del vagón hay un baño, entrá y prendé la luz para ver al oficial muerto tirado junto a la bañadera llena de su propia sangre. Hacé que desagote y agarrá la Special key. Ahora destrabá la puerta codificada (1224, obvio), matá al guardia y agarrá el memo del oficial. Entrá en la puerta de al lado para encontrarte con la mujer y la hija del embajador. Estás a punto de salvar a las dos mujeres y entrar en el primer tiroteo grande del juego. No malgastes tus municiones cuando la mira esté en amarillo (No sobrevivirás más adelante si jugás en nivel experto). Escondéte detrás de una caja y dispará de cerca. Después de eliminar a todos los terroristas, recogé las municiones y volvé al vagón 10, segundo piso, donde anteriormente te encontraste con el embajador. En el camino revisá los cuartos que no hayas visitado todavía (Usá la opción 'Map' del menú, los cuartos violeta son los inexplorados) para encontrar todos los memos y las municiones. Luego de volver a hablar con Mason, salí y recibirás una llamada del cuartel general. Ahora tenés que subir al techo del tren por la misma escotilla que entraste al principio y dirigirte al techo del vagón 9. Usa la Special key que encontraste en la bañera para abrir la escotilla y bajá. Levantá el botiquín del piso y bajá por la escalerilla. Pasá de largo el cuarto de misiles y al final del vagón entrá en el cuarto de control para conocer a Billy MacGuire. Tomá el Screwdriver y andá al cuarto de misiles. Después de agarrar las municiones, usa el Screwdriver en el misil. Salí rápido de la habitación y matá a los dos guardias. Andá al vagón 8 y eliminá a otros dos soldados. Recogé las municiones y accioná el montacargas para abrirte paso. Dirigite al final del vagón y subí por la escalera. Al llegar al segundo piso te estará esperando un guardia. Entrá al cuarto de control de lanzamientos y eliminá a los dos guardias. Agarrá un botiquín y municiones de los cadáveres y encontrá dos memos más en la



habitación. Girá la llave en el pequeño habitáculo para detener el lanzamiento y recibirás otra llamada del cuartel general. Ahora andá al final de la habitación y accioná el interruptor de corriente del cuarto B. Mandate para dicho cuarto y preparate a cazar helicópteros.

Baranavichy - Belarus

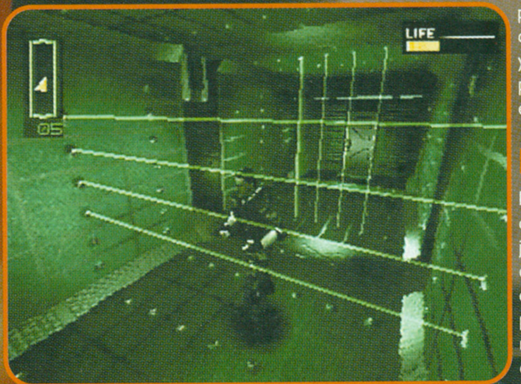
No hay manera de perder en esta parte, sólo hay que hacerle el aguante a los helicópteros hasta que se rindan, si no lo hacés debidamente, el recorrido del tren cambiará, dirigiéndose a Lublin-Poland. En este caso los pasos a seguir son los mismos que si llegás a Brest-Belarus y no se compromete el éxito de la misión.

Brest - Belarus

Salí del cuarto B y Christina te llamará para pedirte encontrarse en el vagón 9. Bajá la escalera para hacerlo. Mason ahora te dará la Cardkey (R), que sirve para entrar al vagón 7.

Warsaw - Poland

Dirigite al mismo, el cual es idéntico al vagón 9, entrá con la Cardkey (R) y agarrá un memo en el pequeño cuarto que está al comienzo. Matá al guardia del pasillo y agarrá su botiquín. Recogé las municiones que están en la habitación del medio y subí por la escalerilla que está al final del carro para conseguir un botiquín, que



seguro no estará de más. Volvé y entrá al vagón 6, que está a oscuras, donde hay un guardia patrullando el pasillo y otro escondido tras un gabinete. Prendé la luz con el interruptor que se encuentra en el medio del carro y revisá el gabinete para conseguir el Twin Magazine para la ametralladora. Volvé al final del vagón 6, matando a otro guardia que se cruzará en tu camino, y Christina nos pedirá reunirnos.
Subí las escaleras y entrá al cuarto de tu izquierda, ahí te reencontrarás con el grupo nuevamente. Hablá con Billy antes de dejar la habitación para saber cuál es su tipo de sangre. Bajá las escaleras, andá al otro extremo del vagón y subí otra vez. Entrá en el laboratorio y buscá dos memos. En ellos se encuentran algunos resultados de análisis de sangre. Presioná el botón para despejar la cámara de gas y entrá en ella para recoger las Blood pack (Base Fluid) y Rifle ammo. Salí y andá a la habitación próxima al cuarto médico donde está Billy. Encontrá dos memos. Uno es para verificar el tipo de sangre de Billy y el otro contiene instrucciones para crear la mezcla de sangre correcta. Poné una Blood pack (Base Fluid) en la máquina y programala (B - Rh+ - C y D). Ahora recogé la Blood pack (Prepared) y llevásela a Billy.

Poznan - Poland

Billy te ofrecerá la Cardkey (Gr), con la que podrás destrabar la puerta que está bajando las escaleras. En los gabinetes de tu izq. podés encontrar un Bulletproof vest (chaleco a prueba de balas), un Infrared scope (lentes infrarrojos) y Plastic Explosives. Llevale el chaleco a Billy y volvé. En la habitación de al lado destrabá la puerta cercana a las maletas y metete en el conducto de ventilación. Destrabá la puerta y levantá el botiquín y las municiones del piso. Subí por la escalerilla y preparate para el segundo gran tiroteo...

Berlín - Germany

Este enfrentamiento es mucho más difícil que el del vagón 14, especialmente si estás jugando en modo experto. Tres terroristas de frente y dos de atrás. Mi mejor estrategia es disparar, agacharse y rodar, para después pararse y disparar otra vez, y así sucesivamente. A medida que vayan cayendo, te dejarán municiones o botiquines, así que asegurate de agarrarlos. Cuando matés al último, estás listo para enfrentar al primer 'Boss' del juego, Andrei Mikhalkov.

Leipzig - Germany

Saltarás sobre el tren de carga después del tiroteo. Entrá por la escotilla y agarrá las municiones. Entrá en el vagón 4 para matar a dos perros. Los podés eliminar con los puños o con la pistola, pero siempre agachado. Si lo hacés con el arma no los dejés acercarse o no les



podrás apuntar. Al fondo del carro hay un terrorista. Encargate de él y recogé la Grenade launcher ammo y corré la caja para agarrar las municiones. Volvé al carro 3, y aquí sugiero que grabés el juego y pongas todas las cosas innecesarias en la caja ('Box') antes de continuar. ¿Listo?, bueno, ahora matá a dos guardias en tu camino al vagón 2. En éste, el 'Boss' al que hacíamos mención está armado con una ballesta, y para ser franco, no es

muy duro de matar. Se mueve lento y sus tiros son fáciles de esquivar, pero tenés que encajarle entre 10 y 15 tiros para que se deje de molestar. Levantá un Crossbow, la Cardkey (W) y el Microfilm A. Este



microfilm (Al igual que los que encuentres más adelante, miralos -Check- inmediatamente, para que no ocupen lugar innecesariamente en tu inventario) y otra vez recomiendo salvar la partida, ya que lo que viene no es tan fácil. Usá la Cardkey (W) para ingresar al vagón 1. El tren de carga está por llegar a un puente roto, por lo que debemos volver al Blue Harvest. Revisá la habitación para encontrar un memo y un botiquín, y preparate para rendir un examen de maquinista. La tarea consiste en emparejar la locomotora que manejamos al vagón 4 del Blue Harvest, manteniendo una velocidad exacta de 80 mph. Acelerá al mango hasta que la distancia llegue a 250 m. aprox. y poné el cambio en -3. Cuando la distancia disminuya lentamente, ponélo en N, luego regulalo suavemente para alcanzar los 80 mph requeridos.

Frankfurt - Germany

Después de charlar con el cuartel general, entrá por la escotilla del carro 4 y encontrá más Plastic explosives. Bajá la escalerilla y andá al cuarto de computadoras principal. Matá al guardia y agarrá el memo. Andá a la pequeña habitación del fondo donde está el sistema de mantenimiento. Antes de entrar, en las escaleras, un terrorista te atacará por sorpresa con un cuchillo, así que atento. Al ingresar te encontrarás con una computadora. Nombrando a sus tres botones como <1>, <2>, y <3>, la secuencia correcta para destrabar la escotilla es <1>, <3>, <2>, <3>.

Andá al otro cuarto. Abrí la escotilla del piso, por la que llegarás al vagón 5. Ahora destrabá la puerta que da al vagón 6. Pasá las puertas en el vagón 5 para entrar a una habitación provista de un sistema de detección láser. Ponete la Infrared Scope para esquivar los láser y llegar a la otra punta. Presioná el botón y volvé, levantando al pasar el Grappling hook del piso, combinalo con la Crossbow y dirigite al segundo piso del vagón 5. Entrá al cuarto donde te estará esperando un robot. Destruílo sin demasiados rodeos y agarrá las Machine gun ammo que llevaba con él. En la esquina de esa misma habitación está nada menos que ¡Machine Gun! Combinala con el Twin magazine que habías conseguido antes para duplicar su capacidad de carga , pero no la uses todavía. Entrá en el cuarto oscuro, pero no para votar precisamente, sino para matar dos terroristas. Agarrá el memo y andá al final de la habitación. Presioná el botón para cortar la electricidad de la puerta que está al final del cuarto de los láser, en el primer piso. Dirigite allí y pasalo sin problemas. El cuarto siguiente está todo electrificado. Presioná el botón en el elevador y usá la ballesta aquí. Ahora movete cuidadosamente por la soga y dejate caer en el estrado, donde encontrarás el Chip IC. Agarrálo y todas las trampas se desactivarán. Salí del cuarto hacia el vagón 4 y Christina te llamará de nuevo. Apurá tu marcha hacia el cuarto médico del vagón 6...

Stuttgart - Germany

Tras poner el segundo CD del juego, recogé las Rifle ammo y empezá el recorrido hacia el vagón 12, siendo muy cuidadoso en el trayecto . El terrorista del vagón 7



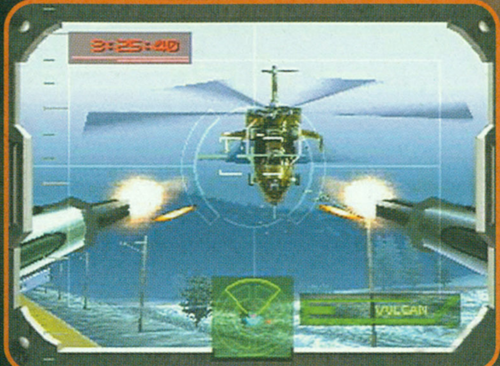
dejará municiones al matarlo. Agarrá las Grenades que están en el pequeño cuarto al final del carro. En el 8, un soldado saldrá de adentro de la primer caja pasando el montacargas, matálo y recogé las municiones . Usá las Grenades para detonar las minas del vagón 9 (La primera se puede esquivar, pasando corriendo por al lado). Subí por la escotilla al techo, donde el segundo 'Boss', Vincent Rossa, se hace presente. Eliminá a su tropa y encontrate cara a cara con él sobre el carro 12. Un consejo: no usen la ametralladora ahora, conviene reservarle sus balas a Zugoski. Este segundo 'Boss' tiene un lanzallamas y es mucho más duro que el anterior. Nunca te acerques demasiado ni tratés de darle dos tiros seguidos: dispará una vez y ¡corre Forest!. Necesitarás ser bueno saltando de vagón a vagón y de tren a tren para vencerlo. Después de hacerlo, recogé el Microfilm B que llevaba y entrá por la escotilla del carro 11. En este vagón hay dos guardias: uno en el pasillo y otro en la cocina. Matálos para obtener un botiquín y Machine gun ammo. Una vez que entrás al carro 12, quedás encerrado. Boris Zugoski está en el cuarto donde usaste la computadora para liberar a Christina anteriormente. Si venís haciendo las cosas bien, Boris tendrá de rehén al pobre de Billy. Dale duro con la ametralladora, y si le habías dado anteriormente el chaleco antibalas, Billy habrá sobrevivido para hablar con vos. Agarrá la Silver Cigarette Case y el Gold Plate. Salí del lugar y recibí otra llamada de Christina...



Andá al vagón 10, segundo piso, y colocá el Gold Plate en la pared, con lo que descubrirás un cuarto escondido detrás del espejo. Agarrá las Rifle ammo, el memo y el Disco A en esa habitación (si no recogés el disco el embajador morirá). Ahora andá al vagón 4, subiendo al techo del tren en el vagón 11 y bajando en el 9. Varios guardias te atacarán, pero si andás corto de municiones huí, ya que no dejarán nada al matarlos. Al llegar al carro 4, subí las escaleras y usá la Cardkey (G) para abrir la puerta. Tomá la 9mm Handgun del gabinete y si la combinás con la que ya tenés, vas a poder disparar con las dos a la vez, pero tendrán que apuntar bien para no malgastar balas. Agarrá el memo y andá al cuarto de al lado para encontrar otro memo más y la Cardkey (Blk) sobre la mesa. Ahora tenés que ir al vagón 3 llevando con vos el Chip IC. Usá la Cardkey (Blk) para abrir la puerta al final del carro 4 y matá a los dos guardias que te esperan en las habitaciones. Metete en el pequeño cuarto que está al final del vagón para agarrar un memo, Rifle ammo y la Small key, que sirve para abrir el gabinete del carro 6. Salí y usá el elevador, mirá la secuencia, y agarrá el botiquín. Andá al cuarto siguiente para tomar un memo y la Scope. Seguí al embajador hacia el cuarto donde está la estatua del ángel, donde conseguirás el Secret information disc. Ahora tenés que regresar al vagón 15, pero con varias tareas pendientes en el trayecto. Cuando llegues al 6, entrá en el cuarto al que habías podido acceder con la Cardkey (Gr) y usá la Small key para abrir el gabinete del rincón y encontrar el ¡Assault rifle!.



Combinale la Scope. En el segundo piso, dentro del cuarto donde habías encontrado las bolsitas de sangre,



hay unas Grenades, que son útiles para detonar las minas que hay en el carro 7. Pero tené cuidado, ya que al entrar a buscarlas un guardia te sorprende, y si no salís rápido morirás encerrado.

Zurich - Switzerland

Seguí tu camino (Cuidado con los robots que cuelgan del techo en el vagón 9, acercate despacio y agachado, para disparar cuando caen) y encontrate con Nikita Andropov, el cuarto 'Boss', en el techo del carro 9. Este boss está armado con un par de armas láser pero es relativamente fácil de eliminar, sólo tenés que aprender a esquivar sus disparos hacia arriba, que provocan un derrumbe de rocas. Apenas veas que los hace, saltá tres veces hacia atrás y rodá hacia un costado. De esta manera ni las rocas ni sus láser te lastimarán. Aparte, corrés con la ventaja de contar con el rifle esta vez. Una vez muerta, recogé el Microfilm C. Entrá al tren por la escotilla del carro 11. Un terrorista saldrá de la cocina. Matálo y agarrá el botiquín. En el vagón 12 un guardia te ataca por detrás, así que al aparecer el cartel de 'Warning' gira con L1 y dispará. En el carro 13 hay dos guardias al final del pasillo, y en el 14 otros tres. Agarrá las municiones que dejará el último y llegá al vagón 15. Agarrá dos memo, el botiquín y Rifle ammo. El tanque tiene obstruída la entrada, pero quizás puedas usarlo después. Asegurate de llevar encima el Disc A (que vendría a ser el Secret information disc trucho) y entrá al carro 16. Christina está en manos del secretario del embajador, nuestro querido Mason, que es en verdad el capo de los terro-ristas. Mira la secuencia y recogé el memo que está sobre la caja cercana. Abrí el portafolio para agarrar el Disc B y la Steel Key, que sirve para abrir las esposas de Christina. Salí del cuarto y entrá al tanque.

Geneva - Switzerland

¡Hay que volver al vagón 4!. Matá un guardia en el vagón 13, otro en el 12 y dos en el 11. Agarrá el botiquín del que estaba escondido en la cocina. Subí la escalerilla para llegar al techo, y bajá por la escotilla del carro 9. En este vagón hay dos robots en el techo, destruílos como a los anteriores. En el carro 8 hay un guardia con su perro, eliminalos a ambos y agarrá la Grenade launcher ammo. Al llegar al vagón 7, otro robot centinela te está esperando. Disparale de lejos, ya que no te detectará. Agarrá las Machine gun ammo que deja y entrá al vagón 6. Dos terroristas de frente y uno de atrás te darán la bienvenida. Agarrá las municiones y seguí hasta el cuarto principal de computadoras del vagón 4. Dale a Billy el Disc B.

Lyon - France

Asegurate de haber revisado (Check) todos los microfilms para tener los dibujos en tu archivo (File). Andá al principio del carro 2, recogé la Endoscope y el Pliers, además del memo que está en el panel de control. Abrí las tres bombas, una por una, y usá la Endoscope para revisar el interior. Desarmalas de acuerdo a los dibujos





de los microfilms. En la bomba de arriba el orden es blanco - rojo - azul, en la del medio rojo - blanco - amarillo y en la de abajo rojo - negro - verde. Subí al segundo piso por la escalerilla, matá al terrorista y al robot y bajá por la escalerilla que está en el otro extremo para entrar al vagón 1. Ahí habrá algunas Grenade launcher ammo y el Grenade Launcher en persona, así que combinalos con el rifle. Andá al cuarto de control del carro 1, pero TENÉS que llevar encima la Silver Cigarette Case y el Secret information disc, además del rifle cargado con granadas. Agarrá el botiquín del piso y leé el memo que está en el panel de control. Si cumpliste todo al pie de la letra, deberías poder separar este vagón del resto del Blue Harvest con la palanca que está a la izq. del panel donde encontraste el memo. Salí por la puerta de la derecha hacia el exterior de la locomotora. Agarrá las Grenade launcher ammo y, justo en la trompa, está oculta la ojiva nuclear. Desarmala de acuerdo con las indicaciones de la caja de cigarrillos: 'Blue star, black moon, and red square never sleeps', o sea, si la rueda para en la estrella cortá el cable azul, si lo hace en la luna cortá el negro, o cortá el rojo si se detiene en el dibujo de la plaza roja. Ahora sí, preparate para la batalla final. Mason tratará de vengarse a bordo de un helicóptero. Destruílo con el lanzagranadas, asomándote apenas por el lado derecho y esperá pacientemente que el helicóptero se asome. Apenas lo tengas en la mira, dispará. Repetí la secuencia cinco veces aprox. y Mason se vendrá a pique...

Paris - France

Escenario A, el final correcto del juego es tuyo. Sin peligro de desastre nuclear, con el embajador, su familia, Christina y hasta Billy en perfecto estado, además de Mason hecho crema, la historia parece tener un final felíz. Pero no, esto no termina acá. Grabá tu partida para destrabar el Escenario S.

Escenario S

Cuando empieces este escenario seguramente creerás haber seleccionado por error 'new game' en el menú, pero tranquilo, que empieza igual pero la historia cambia, no demasiado, pero cambia. El mayor atractivo de jugarlo de nuevo es que tenés la oportunidad de manejar a Christina, y lo mejor es que lo hacés abajo del tren, por lo que vale la pena verlo.
El primer cambio lo vas a notar recién al enfrentar a los terroristas que acompañan al primer 'Boss', que te mantienen bajo fuego cruzado. Y el segundo, y un poco más significativo, es precisamente al luchar con su jefe: Andrei Mikhalkov te espera en el techo del Blue Harvest, y no en el tren de carga, pero no es la única diferencia, ya que en esta oportunidad cuenta con una ballesta nueva y mejorada capaz de disparar dardos que vuelan en 's', lo que lo hace menos vulnerable. Pero hay un truco que podés implementar si andás corto de balas. Guardá el arma y hacele frente con los puños, ya que manteniéndote cerca de él, agachado o no, es incapaz de herirte. Toma algún tiempo, pero finalmente ganarás por K.O. Agarrá los ítems que te deja y entrá por la escotilla del vagón 4.
Continuá progresando en el juego de acuerdo a como lo hiciste en la misión original. Usá la escotilla secreta para llegar al carro 5. Si es necesario, andá a buscar los lentes infrarrojos al baño del vagón 6. Y cuando estés en este vagón dale a Billy su chaleco antibalas.
Conseguí la ametralladora en el segundo piso, desactivá la puerta electrificada en el piso de abajo y andá a buscar el Chip IC. Después de agarrarlo, Jack es atrapado y llevado a un escondite secreto en Alemania.
Christina, a la que ahora controlás, afortunadamente se pudo 'colar' en el camión donde lo trasladaban y está en la iglesia -que los terroristas usan como aguantadero- lista para rescatarlo.

Hanover - Germany

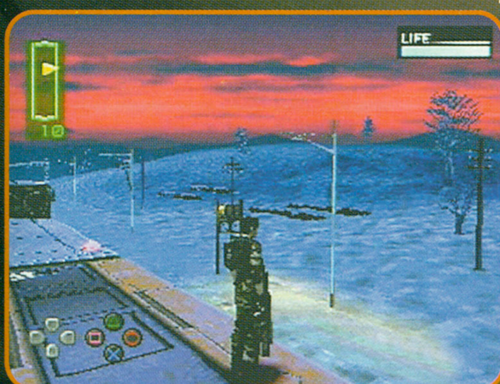
Comenzás la misión con una 9mm Handgun, una provisión muy modesta de balas y un botiquín, así que

andá con cuidado. Un terrorista se esconde tras el primer banco de la derecha, matálo y agarrá las municiones que deja, al igual que las que están cerca del órgano. Agarrá el memo que está sobre el altar y entrá por la puerta de la derecha. Al final del pasillo, tras la puerta cerrada, se encuentra Jack. Bajá por la escotilla cercana al sótano de la iglesia. Agarrá el Plastic explosive y entrá a la próxima habitación, donde dos terroristas te atacarán inmediatamente. Caminá hacia el fondo a la izq. Bien al fondo se encuentra otro enemigo, atrincherado detrás de unas cajas. Encargáte de él y volá las cajas con el Plastic explosive. Usá el ascensor de la esquina para acceder al hangar. Agarrá la Room Key, un memo y pegá la vuelta.



Con la llave en la mano podés elegir rescatar a Jack o continuar explorando con la sexy Christina, en busca de armas, municiones y botiquines. Esto último es lo más conveniente, ya que si rescatamos a Jack, no habrá nada de eso.

Entrá en el pequeño baño bajo la gran escalera y agarrá las municiones. Salí y subí por la escalera al segundo



piso. Aquí hay más municiones, la Machine gun y hasta podés grabar el juego. Bajá las escaleras y abrí la puerta de la derecha para llegar al patio. A la derecha hay dos Machine gun ammo. En el pequeño cuarto un botiquín. A la izq. de la puerta por donde accediste al patio hay dos terroristas, dos perros y nada de valor. Volvé a entrar en la iglesia y rescatá a Jack.

Una vez que Jack es liberado de sus ataduras, vuelve a estar bajo tu control. Tomá el memo de arriba de la cómoda y seguí a Christina hacia el sótano, y de ahí al hangar, donde Jack demostrará sus habilidades como piloto.

Amsterdam - Netherlands

Entrá al Blue Harvest por la escotilla del vagón 6 y andá al cuarto médico del segundo piso.

Desde este punto el argumento del juego vuelve al original. Así que seguí la guía desde Stuttgart-Germany hasta el final, atento a las siguientes variaciones:

- Tras matar a Boris Zugoski, además de obtener la Cigarette case y el Gold plate, podrás recuperar el IC Chip.
- Al llegar a la habitación donde están los tres detonadores (Vagón 2), te encontrarás que ni la Endoscope ni el Pliers están ahí. Sin embargo, encontrarás la Small key 2, que como la anterior, sirve para abrir un armario. Andá rápidamente al segundo piso del vagón 6. La mejor manera de hacerlo es por el techo del tren, subiendo en el carro 4. El armario en cuestión se encuentra en el laboratorio, cerca de la entrada, y contiene justo lo que necesitás.
- Por último, luego de separar la locomotora y desactivar la ojiva, Mason se acercará a Jack, para pelear cara a cara. Un sólo tiro del rifle alcanza para detenerlo definitivamente.

Para aquellos que aún deseen cazar terroristas, al terminar el Escenario S se podrá acceder a un 'Special Stage', que no es otra cosa que el guión original con la variación de que Jack cuenta ahora con dos revólveres y balas infinitas.

Por Rodolfo A. Laborde

WILD ARMS 2

Hola a todos. Este mes tenemos para ustedes la tercera y última parte de la solución para Wild Arms 2, un juego muy extenso, con una historia más que buena, montones de puzzles, decenas de ítems y una cantidad de misiones y submisiones para hacer realmente alucinante. Es por eso que esta solución explica lo básico para poder llegar exitosamente hasta el final y les deja a ustedes la solución de las submisiones, que no son necesarias para llegar a la conclusión de esta aventura. Pero basta de cháchara. Pasemos a la acción porque todavía queda mucho, muchísimo por hacer.

Damzen City

Vuelvan a la casa ubicada a la izquierda del molino de viento y hablen con sus ocupantes. Cuando salgan de ahí, va a encontrarse con Mariabel. Luego busquen una caverna bien para el este.

Mt. Chug Chug

Deben buscar una computadora que sirve para activar los ascensores. Después de haber revisado toda el área, tírense en un hueco en el piso de uno de los niveles superiores para encontrar la salida de esta caverna. Los ítems que les van a servir de este nivel son sólo dos: Crest Graph y Headgear.

PTOLOMEA

HP: 3200
Gella: 0
Estrategia: ARMS y Heal.

Live Reflector

Está al sudoeste de Valeria Chateau, en el medio del bosque. Una vez dentro del templo, métanse primero por la puerta a su derecha y usen la terminal de la habitación.

ELEBART



HP: 2500
Mano Derecha HP: 1000
Mano Izquierda HP: 1000
Gella: 1400
Items: Power Apple
Estrategia: ARMS y Heal.

Sylvaland Castle

Salgan del templo, busquen el castillo en el medio del bosque y entren. Hablen con todos en el castillo y busquen cofres. En este lugar deberían encontrar una Red Cap, un Olive Branch, Silver Harp, Clear Chime y un Blue Bracelet. Busquen una campana con una cuerda, háganla sonar y despertarán al guardia dormido, que no los dejaba pasar a la habitación con la Red Cap. Por último, busquen entre los libros de una biblioteca un switch para poder bajar hasta otra habitación repleta de cofres.

Halmetz

Este pueblo queda al noreste pero no es lo único que pueden encontrar en el descampado. Usen el radar para descubrir varios ítems desperdigados en las cercanías. La única persona que encuentran en el lugar es a Judecca y su monstruo.

TRASK



HP: 3700
Crystal HP: ¿?
Estrategia: Freeze



Golgotha Prison

Busquen con cuidado en el rincón noroeste de la celda. Hagan que Brad patee el bloque que está un poco salido de lugar. Revísenlo. Agarren el bloque y tiren hacia afuera. Más adelante van a llegar a un hall con varias puertas azules. Abran la sexta para pasar a la siguiente habitación. Para abrir la siguiente puerta, Brad tiene que patear dos o tres veces el switch que queda bajando las escaleras. En el cuarto que sigue usen a Lilka y su Fire Rod para encender la antorcha. Casi al final, en la habitación oscura y llena de trampas en el piso, busquen una salida al este. Poco después tendrán que vérselas de nuevo con Trask.



Live Reflector

Ahora podemos usar también el portal rojo y amarillo, aparte del verde. Usen el celular para recibir más indicaciones de nuestras camaradas de Valeria Chateau. Holst queda pasando el portal rojo y al oeste. Ray Line está del otro lado del portal amarillo y al norte.

Ray Line

UNDINES



HP: 2000
Estómago HP: 3000
Gella: 450
Items: Gimmel Coin
Estrategia: Spark y Flames.

Empujen la estatua de la derecha hasta ponerla enfrente de Ard cuando éste quede atrapado por una trampa. Más adelante, empujen uno de los bloques verdosos al pozo para poder pasar al otro lado. Tienen que llegar a una cara de piedra. Revísenla. Después de que uno de los reptiles mete la cola, vayan con Brad justo atrás de la piedra y patéenla. Poco más adelante está la piedra Gelmatron, que es lo mismo que buscaban estos dos lagartos.



LIZ



HP: 2000
Ard HP: 3000
Gella: 0
Estrategia: ARMS y Combine.

Holst

Vayan a la Inn y suban hasta el primer piso. Usen "Treasure Call". En una de las camas está la herramienta Bomb de Brad. En un barril en la casa de al lado de la posada hay un Mirror Shield. Métanse en la mina para buscar la piedra que les falta. Usen Bomb para las piedras que les cortan el paso. En una habitación hay un taladro gigante. Coloquen una bomba justo detrás de él para activarlo. Pongan varias bombas en la gran puerta de piedra. En el cuarto que sigue deberán poner una bomba en cada uno de los pilares, que deben estar levantados para que el diamante del medio se ponga azul y se abra la siguiente puerta. En el otro cuarto hay un cofre con la famosa Aguelite. Vuelvan a Valeria Chateau y de ahí a Meria.

ALHAEL



HP: 5000
Pie Derecho HP: 1500+
Pie Izquierdo HP: 1500+
Gella: 2700
Estrategia: Break y Heal.

Después de aprender a moverse con el súper Valeria Chateau, seleccionen la tercera opción para ir automáticamente hasta el lugar de aterrizaje más cercano a su siguiente objetivo, la aldea Baskar. Aterricen, métanse en el bosque y enfilen hacia el norte para encontrarla.

Baskar Village

Recorran Baskar con Tim. En una casita hay un cristal rojo sobre una mesa. Intenten agarrarlo y ahí hará su



aparición Colette. Busquen al sur de Baskar Village el templo donde Tim tiene que pasar la prueba.

Tim´s Trial

Acá encontrarán la primer herramienta de Tim, que resulta ser un bichito muy simpático y extremadamente útil hasta para combatir, como verán más adelante. Lo más importante aquí es el trabajo en equipo entre Tim y Pooka. Como esta criatura violeta puede volar, no tendrá problemas en accionar palancas o switches a los que no podemos llegar por haber algún pozo en el medio o por estar muy lejos.

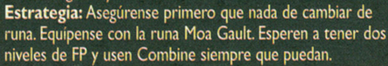
REGULEUS



HP: 5000
Gella: 2000
Items: Big Berry
Estrategia: Night Fencer, ARMS.

GEHENNA NEROS

HP: 3000 c/u
Gella: 2000
Items: Big Berry
Estrategia: Asegúrense primero que nada de cambiar de runa. Equipense con la runa Moa Gault. Esperen a tener dos niveles de FP y usen Combine siempre que puedan.



Volvemos a entrar en combate en nuestra propia base de operaciones.



ANTENORA

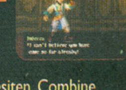


HP: 6000
Gella: 0
Items: Mini Carrot
Estrategia: ARMS, Heal, Protect.





JUDECCA



HP: 4000
Gella: 0
Items: Bullet Load
Estrategia: Heal Berries cuando las necesiten, Combine.

BLASTODON



HP: 5000
Cañón Derecho HP: 4000
Cañón Izquierdo HP: 2500
Gella: 2500
Estrategia: Freeze y Flame

Gull Wing

Vayan para el norte y pateen la máquina azul que está en el medio del hall. El siguiente cuarto tiene cuatro puertas.

Este: Destruyan las máquinas azules para poder llegar hasta la computadora atrás de todo (si la computadora no anda, vayan para la sección oeste). Desactiven la barrera de la nave. Vuelvan a usar la máquina y elijan la opción 2 para conseguir el código C (TC6503). Cuando lleguen al puente opriman el botón para que éste baje y puedan pasar. Usen a Pooka para activar el próximo switch. En la siguiente computadora les piden el código C, ingrésenlo y vuelvan al cuarto central.

Oeste: En esta sección hay que mover bloques de un lado a otro más que nada. Cuando lleguen a la compu, bajaen la barrera de la nave. Usen la computadora otra vez y seleccionen la opción 2 y luego la 1 para mover un switch. Vayan para el cuarto del oeste. Ahí van a ver una computadora donde deben seleccionar 1 para mover otro switch y 2 para conseguir el código A (TA2360). Luego tendrán que mover tres bloques para que queden más o menos alineados y poder así pasar por una puerta. En la siguiente compu seleccionen la opción 1, crucen la plataforma hasta la otra computadora, ingresen el código A y vuelvan otra vez al cuarto central.

Norte: Tienen que poner todos los bloques en la plataforma para que ésta se venga abajo por el peso. En uno de los cuartos que siguen verán dos computadoras. Elijan la opción 2 de la computadora de más arriba para apagar la barrera, luego vayan dos cuartos para el sur y métanse por la puerta del oeste. Ahí está la computadora con el código B (TB8180). Vayan dos cuartos para el norte e ingresen el código B. Después vuelvan al cuarto central. Cuando hayan ingresado los tres códigos, salgan por la puerta del sur y encontrarán a Ptolomea. Luego de haberlo vencido, suban por el ascensor y usen la computadora.

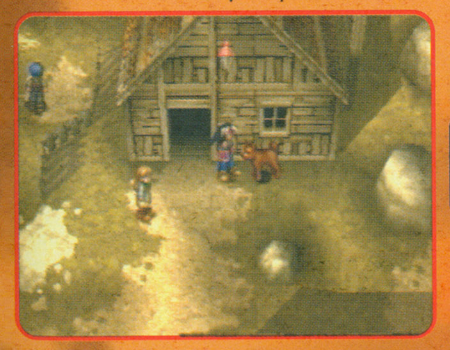
Paso siguiente deberán aprender a usar su nuevo chiche, un Hovercraft ¡Guau! Busquen las 3 tablets con información importante acerca de Odessa. Están en la parte circular del Inner Sea.

Tablet 1: En el centro del mar, cerca de la isla con playa.
Tablet 2: Centro-Norte, cerca de la playa.
Tablet 3: Centro -Oeste, cerca de la playa.

Regresen con las tres a Meriabel Castle. Después tendrán que ir para Damzen.

Damzen City

Conversen con uno de los tipos en el salón para que les dé el Orange cristal. Enfilen para el este hasta el Mt. Chug-Chug, métanse y busquen la puerta cerrada en la primera habitación. Usen el cristal naranja en la puerta.



Underground River

Busquen la nueva ARM (Dead or Alive) para Ashley y el Freeze Rod para Lilka, además de un Heal Berry, Migrant Hat y un Duplicator. Cuando encuentren el Freeze Rod de Lilka, apaguen con él las tres antorchas que hay en la habitación. Ashley tendrá que usar sus cuchillos en uno de esos barriles que pasan de azul a amarillo y algo más tarde deberán empujar un par de cajas hasta colocarlas encima de dos switches rojos ubicados en el piso. Cuando salgan, busquen en el medio de la zona nevada la ciudad mágica de Sielje.

Sielje

Es muy importante que en este lugar hablen con MacGregor y Karayan. Los ítems importantes en Sielje (que encontrarán dentro de los clásicos cofres) son dos: Serenade y Magic Feather. MacGregor les dará la Gate Bridge Key. Vayan al Gate Bridge.



Gate Bridge

Intenten evitar los robots ya que sólo tienen 5 minutos para llegar hasta donde está Liz y su amigo Ard. En la primera parte esquiven robots. En el segundo tírenle un cuchillo al pilar azul y eviten pisar las dos líneas de baldosas del piso. Si lo hacen, la puerta volverá a cerrarse. En el cuarto que sigue pónganse bien cerca de la puerta, colóquense en diagonal y arrojen otro cuchillo al pilar. Después del cuarto vacío se encontrarán con los molestos lagartos, Liz y Ard.

KAIZOU TRASK 2.0



HP: 4500
Crystal HP: 4500

Greenhel Forest

Acá empieza la aventura Brad. La entrada al bosque está marcada por dos pilares blancos y está muy cerca de uno de los extremos de Gate Bridge. Salgan por el otro lado de Greenhel Forest y métanse en Sebokku Village.

Sebokku Village

El primer edificio a su izquierda tiene un cofre con una ARM para Brad, el Pulse Craster. Busquen una Crest Graph en otro barril. Vuelvan con el perro y éste les traerá una Teleport Orb y la Data Tablet 3.

Irving les dirá que el siguiente pueblo, Quartly, queda al suroeste del Inner Sea así que usen alguna Teleport Gem para volver al Hovercraft, vayan por mar hasta Baskar y métanse por el riacho que va por al lado y que sigue para el noroeste

hasta una zona desértica. Paren en la playa. Al noroeste está Quartly.



High Magic

Si usan la Teleport Orb teniendo a Lilka como personaje en pantalla y si hablaron con Karayan en Sielje, la Orb funcionará mal e iremos a parar a una isla remota. Sigan las instrucciones del tipo de la cabaña y aprenderán a usar un tipo de magia mucho más poderosa que la que usa Lilka comúnmente.

Quartly

Crucen la ciudad-puente y revisen el extremo noreste del campo de sal. En un lugar un poco más oscuro encontrarán a Slayheim Castle, el lugar que había nombrado Kanon.

Slayheim Castle

Acomoden el cuadrito. Pateen la biblioteca para que caiga el libro púrpura. Acérquense al gran objeto metálico que cuelga y patéenlo. Mientras bajan unas escaleras verán, del lado izquierdo, un botón azul. Oprímanlo para abrir la puerta. Pasen al cuarto con las tres puertas y métanse por la del medio. En una de las siguientes piezas hay un botón azul que está demasiado alto para que podamos oprimirlo. Suban la escalera y pateen la columna que está del mismo lado que el botón.

KANON



HP: 5000

Alchemic Plant

Esta planta queda al sur de Quartly. Es fundamental encontrar el Voice Recorder, para poder imitar la voz de Antenora y poder así pasar a través de la puerta principal. Usen el celular para captar todas las comunicaciones de los soldados dentro de las habitaciones. Llegarán a una puerta gris que les pide un código (ISK). En un locker está el memo que se olvidó uno de los soldados. Cuando lleguen a la habitación con el Save Point vayan para el este, suban unas escaleras y escuchen una conversación. Salgan por la puerta del sur, suban más escaleras y oigan otra conversación. Vuelvan hasta el lugar donde oyeron la primera charla y notarán que lo que dice el soldado cambia. Regresen al lugar de la segunda charla y verán que la puerta del cuarto ahora está abierta. Busquen el Voice Recorder en el locker del medio. Graben la conversación entre Antenora y uno de los oficiales y pásenlo en la puerta metálica. Del otro lado está Antenora, que escapa al ser derrotada.

Valeria Chateau

Irving nos ordena ir al norte de Quartly, a Urartu Station. Vayan al puente de mando de la nave y hablen con Elvin. Aterricen en algún lado con el Valeria Chateau y utilicen la Teleport Orb para teletransportarse hasta Quartly. Vayan todo lo que puedan hacia el noroeste y busquen cerca de la montaña. Por ahí encontrarán la estación de trenes.

Emulator Zone

Hagan el siguiente recorrido: este, sur, este, sur. Llegarán a un cuarto con una gran piedra rosa. Vayan dos veces para el norte hasta una puerta inactiva. Vuelvan para el sur por la puerta que acaban de pasar. Usen a Pooka para que abra el cofre y Tim conseguirá así su Aerial Bullet. Disparen al block azul para moverlo una vez hacia el sur y después al este, en dirección al cuadrado rosa. Salgan por la puerta del norte.

CAINA

HP: 5000-7000
Estrategia: Access y Banishing Buster (Ashley).

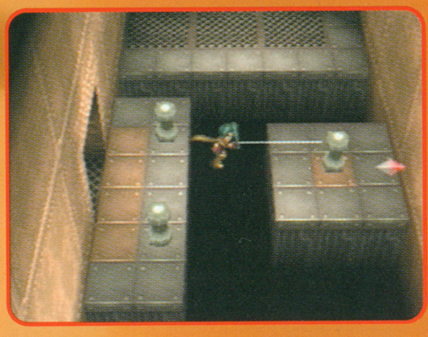
Para empezar, busquen una habitación repleta de octágonos blancos y rosas. Vayan pisando los diamantes y métanse en cualquier puerta que NO sea la del lado oeste. Es decir, tienen que buscar la puerta del lado norte, sur y este. Empujen los tres bloques con el Aerial Bullet. Volverán a enfrentarse con Kanon. Luego del combate tendrán 5 minutos para volver al tren y seguir viaje hasta la estación más cercana a Guild Galad.





Tomb of 100 Eyes

Acá necesitan sí o sí encontrar la primer herramienta para Kanon (Wire Hook), sin la cual no podremos terminar nunca este dungeon. Busquen unos postes grises y engánchense a ellos para pasar de una plataforma a la otra. Busquen una computadora azul para abrir la puerta. En el rincón noroeste del siguiente cuarto verán un barril rodeado por postes. Arrójenle un cuchillo de los de Ashley para activarlo. Sigan avanzando con el Wire Hook y usen a Pooka para abrir otro cofre (Duplicator). Más adelante y hacia el norte encontrarán un Save Point. Pasen tres postes grises más y pasen la siguiente puerta. Activen otro pilar azul para hacer que los mecanismos empiecen a moverse, caminen un poco más para el norte y activen el segundo pilar. Aparecen otra vez las dos lagartijas y un nuevo boss.



ARMS Killer

HP: 7500
Mano Derecha HP: 3000
Mano Izquierda HP: 3000
Items: Bullet Chargex2



Guild Galad

Busquen una puerta roja cerrada y ábranla con un Duplicator. Del otro lado los esperan cuatro Crest Graphs. Hay una Crest Capsule detrás de una puerta con línea amarilla del segundo piso, pero para poder abrirla tendrán que activar primero un switch que hay contra una pared al sur del Salón Real. Amy les dará una pista de su próximo destino, en algún lugar entre Damzen y Holst. Vayan para Holst, hablen con la gente del lugar y alguien les contará de una mina al noreste.

Closed Mine Shaft

En el comienzo busquen una puerta hacia el norte. Es difícil verla, pero está ahí. Usen los detonadores para volar las paredes. Más adelante verán unos caños por donde se escapa el agua. Prendan la mecha para volar las paredes y vayan cerrando los escapes de agua para que no la apaguen. Revisen el costado izquierdo del cuarto y encontrarán una pequeña abertura que los llevará hasta una puerta que apunta al norte. Después... Kanon otra vez y, más tarde, Judecca. Vean a Mariabel para que les haga un upgrade en el radar. Ahora podrán juntar todas las runas de los Guardianes y ver con mucha más claridad todo lo que esté por ahí tirado.



El pilar de Caina

Está justo al sudoeste de Guild Galad. Hagan aterrizar al Chateau y métanse en la torre. En todas la torres hay que ir subiendo todo lo posible, hasta llegar a alguna gema que nos teletransporte al siguiente nivel. Llegarán a una zona en la que deben tirarle con el cuchillo a un cubo azulado. Péguenle tres veces y se formará un puente.

DRANDO

HP: 9500
Cabeza Derecha HP: 5500
Cabeza Izquierda HP: 4500
Items: Blue Wind Coat



CAINA



HP: 20000
Estrategia: Usen sus técnicas más poderosas y mucho ARMS para demolerlo.

El pilar de Antenora

Usen el teletransportador hasta Silverant Castle y vayan en el Hovercraft hasta la primera playa que tengan al norte de ahí. El pilar está en la zona boscosa, debajo de Baskar Village. En la habitación con los bloques hagan el siguiente recorrido: al norte (derecha) dos bloques, uno para arriba, dos para la izquierda, un bloque para abajo, uno a la izquierda, cuatro para arriba, uno a la derecha, uno abajo, dos a la derecha, uno arriba y el último a la izquierda. En el segundo cuarto hay 9 cuadrados azules. Antenora nos mostrará una secuencia que debemos imitar.

9,5,1,2,7,3,6,4,8
2,7,4,3,5,9,8,1,6
5,2,4,6,7,9,1,8,3
4,7,9,1,2,5,3,8,6
3,8,1,4,9,6,5,7,2

Los cuadrados están -imaginariamente- numerados de la siguiente manera:

7 8 9
4 5 6 -> Norte
1 2 3

PRISNUM

HP: 8500
Cuerpo HP: 10000
Items: Sapphire Bische
Estrategia: El Rail Cannon de Brad es el arma ideal para reventarlo.

Algunas habitaciones más adelante verán un montón de cubos azules y un teletransportador. Usen los cuchillos de Ashley para activarlos a todos menos al que está más cerca del teletransportador y más abajo.





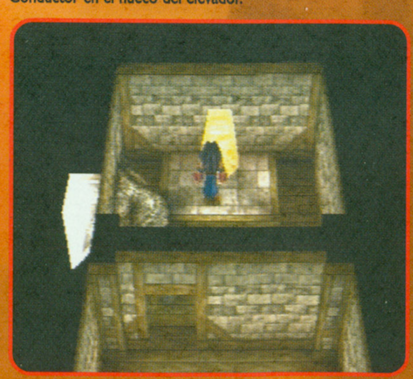
ANTENORA

Antenora

HP: 15000

Lost City Archheim

Al norte de Quartly y en el medio del desierto blanco, entre los pilares, está la ciudad abandonada. Al oeste hay un Lute Conductor. El edificio del rincón sudoeste está cerrado pero si dan la vuelta y colocan una bomba de Brad en la parte descolorida de la pared, harán un hueco por donde podrán pasar. No se olviden de agarrar el cristal amarillo, que es nada menos que Ge Ramtos, la runa de la muerte. En los otros edificios hay más cajas con Mini Carrots y otro Lute Conductor. Vayan a la casa del medio y coloquen uno de los Lute Conductor en el ascensor. Ya abajo, muevan las dos palancas para que se abran las compuertas. Métanse en una casa del lado este con las puertas que sólo pueden abrir usando Duplicators. Suban por las escaleras, pongan otra bombucha para volar la pared y pasen para el otro lado. Usen a Kanon y su Wire Hook para ir de un techo a otro. Busquen un agujero en uno de los techos y tírense dentro. Muevan el switch para abrir la puerta antes cerrada y coloquen el segundo Lute Conductor en el hueco del elevador.







JASOUL



HP: 9000
Mano Derecha HP: 5500
Mano Izquierda HP: 5500
Items: Sorcery Applesx2
Estrategia: Access.

Ahora podrán activar la Serpent Road. De ahí irán a una isla en el costado noroeste del mapa. Sigan el camino para el sudeste y encontrarán el siguiente pilar mágico.

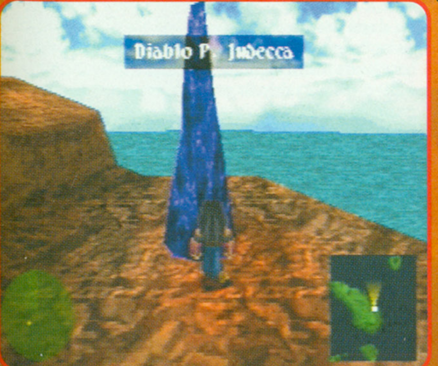
El pilar de Judecca

Lo único que hay que hacer aquí antes de que aparezca el sub-boss, es esquivar las bolas con púas. Luego de que terminen con él, tendrán que seguir esquivando estas bolas por un rato más y no mucho después se enfrentarán a Judecca.

MAGMALIZER



HP: 9000
Cabeza HP: 10000
Items: Lamellar Glove



JUDECCA



HP: 17000
Items: War Alnim

El pilar de Ptolomea

El cuarto y último pilar está justo en el medio de las aguas oscuras al noreste de Sielje. Lo único que tienen que hacer dentro de este pilar es colocar bombas (Brad) a los bloques gigantes que intentarán aplastarnos.

BELLECLARE



HP: 9500
Torno HP: 6000
Cuerpo HP: 5000
Items: Best Vest
Estrategia: Combine

PTOLOMEA



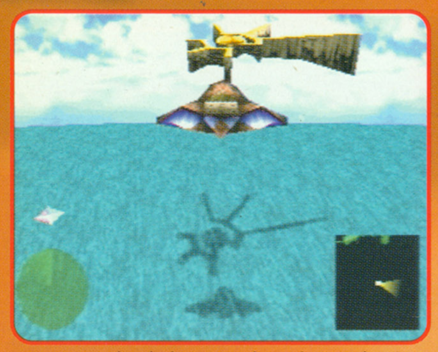
HP: 20000
Items: War Alnim
Estrategia: Combine y ARMS.

Súbanse al Valeria Chateau y vuelen hasta el sur / sudeste de Sielje. Deberían ver un objeto amarillo que vuela, proyectando una sombra sobre el mar.

Heimdal Gasso

Este sector es realmente complicado. Es por eso que vamos a intentar explicar acá, paso por paso, todo lo que hay que hacer con cada personaje. Vayan para el norte, abran la puerta azul y métanse por ahí. Luego de la segunda puerta azul, apareceremos en otro cuarto con dos puertas rojas y una azul. Pasen por la azul y usen el panel. Ahora las puertas verdes están cerradas y las rojas y azules abiertas. Vuelvan para atrás y pasen por la puerta roja de la izquierda y después por otra puerta roja del oeste. Vayan al rincón del sudoeste hasta el panel de controles y prendan las luces. Sigan para el





norte, pasen sobre al teletransportador verde, pasen la próxima puerta roja. Usen el panel. Ahora están cerradas la puertas azules y abiertas las rojas y verdes. Vuelvan al cuarto con las tres puertas y pasen por la del medio (roja), pasen otra verde y otra roja más. Ahora tienen que usar teletransportadores para poder llegar hasta donde tienen que ir. Métanse en el del norte, después el del sudeste, tírense dos veces por el costado este y métanse en el transportador del norte. Métanse ahora en el del noroeste para llegar hasat otro panel que abre las puertas rojas y azules y cierra las verdes. Bajen por el lado sur, pasen por el transportador sur para llegar a un cuarto con muchas gemas grandes para recoger. Vuelvan por el teletransportador y métanse en el del noroeste de este cuarto, luego el del sudoeste y el último para llegar hasta una puerta azul. Save Point y otra gema que nos llevará a la entrada de la nave de Odessa. Pasen por la puerta roja, usen el panel para cerrar las puertas rojas y abrir las verdes y azules. Pasen la siguiente puerta y aparecerán en el puente junto a Vinsfeld (HP: 24000), líder del comando terrorista Odessa.

Sigan por la puerta verde de abajo. Cambien a Lilka, pasen con ella la puerta azul, bajen las escaleras y empujen el bloque sobre el cuadrado azul. Vuelvan a subir las escaleras y vayan para el sur y el este, pasando una puerta azul. Ignoren la puerta azul y activen el panel, que cierra las azules y destraba las rojas y verdes. Cambien a Tim y pasen por la puerta roja,



pisen el diamante azul y sigan por la puerta roja. Ignoren los switches del cuarto y pasen por la puerta verde, doblen a la derecha y pasen la puerta verde del sur. Pisen el diamante y usen Arial Bullet para empujar el bloque dos veces hasta el switch. Vuelvan con Lilka y muévanla al bloque que acaban de bajar. Cambien otra vez a Tim y disparen al bloque para alejarlo del diamante. Cambien a Lilka y salten del lado del diamante y pasen la puerta verde. Pisen el diamante y cambien a Kanon. Sigan con la cazadora de demonios por la puerta roja y pónganse encima del diamante. Cambien a Brad y párense sobre el diamante para abrirle el camino a Kanon. Con Kanon de nuevo, pasen la siguiente puerta roja, párense en el diamante hasta que baje la pared y pásenla corriendo. Deberían poder pasar antes de que la pared vuelva a subir. Puerta verde, puerta roja y pisen el diamante (Lilka debería estar del otro lado) para que baje otra pared. Cambien una vez más a Tim, pasen por la puerta verde, enfilen para el este y usen a Pooka para que active el otro panel, que cierra las verdes y abre las puertas azules y rojas. Con Kanon, pasen la puerta roja y luego la azul que está al este. Empujen el bloque hacia



el norte, tírense de la pared y vayan hasta el diamante. Mientras están sobre él, empujen más para el norte al bloque y formen el puente. Párense en el diamante y cambien a Brad. Pasen la puerta azul y empujen el bloque una vez al sur, una vez al este y dos veces al norte para que quede sobre el diamante. Pasen la puerta azul del este, pisen el diamante y sigan hasta la otra puerta. Hagan que Brad empuje el bloque a través del puente y después empújenlo para atrás hasta el centro del puente del lado este. Después párense en el diamante de al lado de la pared para que baje el bloque. Cambien a Tim y pasen la puerta azul del norte, por abajo del puente y por otra puerta azul. Usen la Arial Bullet para empujar el bloque sobre el diamante. Cambien a Brad y pisen el otro diamante para que Tim pueda pasar. Usen ahora a Tim y pasen la puerta roja. Deberían poder llegar a un panel de control. Úsenlo para cerrar las puertas rojas y abrir las verdes y azules. Pasen la puerta verde. De ahí en más, cada uno se meterá en la cápsula de escape y Ashley enfrentará sólo (y justo en el peor momento) a Vinsfeld. Desháganse de él de una vez y para siempre con Access y Night Fencer.

Memory Maze

Es algo así como un laberinto con paredes invisibles. Intenten acercarse todo lo que puedan a los barriles y tírenles cuchillos para activarlos. Así podrán seguir avanzando hasta el cuarto con un gran cristal. Examínenlo y pasarán a otra habitación. Sigan siempre para el norte. Luego de pasar el tercer cuarto con un cristal, Ashley regresará a Filgaia.

Millenium Puzzle (parte 2)

Es casi lo mismo que el primero sólo que en esta oportunidad tendrán que dispararle a cinco bloques en vez de tres. Dejen la sección del sur para el final. En algunas partes van a tener que usar el Freeze Rod en los bloques que se mueven para que queden fijos por unos instantes y poder así subirse encima de ellos. En otros casos tendrán que dispararle a los bloques para que se muevan ciertas plataformas. El puzzle del sur es como el del primer Millenium Puzzle: azul 1, rojo 3, verde 2 y amarillo 4 bloques de alto. Algo más tarde -y después del regreso de Ashley- recibirán una nueva misión.

Grotto of Lourdes

Vayan a Sielje, súbanse al Hovercraft y mándense para el sur hasta llegar a una playa. Dejen el bote y enfilen para el noroeste. Una vez dentro del templo, seleccionen a Kanon para que pase la primera puerta. Tendrán que pasar entre los charcos de lava usando el Wire Hook, hasta que encuentren un cofre con los Rad Blades. Vayan de un lado a otro usando esta nueva herramienta y abriendo todos los cofres. Pooka será de mucha utilidad en dos o tres ocasiones. Busquen una habitación oculta con cuatro Duplicators. Cuando Kanon haya recuperado la memoria enfilen para Baskar, lugar donde recibirán nuevas instrucciones para llegar hasta el Sacrificial Altar.

Sacrificial Altar: Home of the Guardians

El truco acá consiste en encontrar todos los switches ocultos y activarlos luego con los cuchillos de Ashley o las patadas de Brad. Cuando vean una habitación con símbolos, párense sobre el del arco y la flecha. Esperen alrededor de 5 segundos y se abrirá una puerta. Entren y agarren una estatua. Hay otros dos cuartos ocultos con más de estas estatuillas. En la habitación con las cabezas de las gárgolas, tírense sobre una de ellas y disparen a una piedra con el Fire Rod de Lilka. Revisen todo con cuidado y no tendrán ningún tipo de problemas. Después vuelvan a Valeria Chateau.

The Lost Garden

Lo que hay que hacer en este nivel podría traducirse en: puzzle, dejar un personaje sobre un símbolo mágico, puzzle, dejar un personaje sobre otro símbolo mágico, etc. Sólo asegúrense de quedarse con Ashley para que enfrente a Caina. Los puzzles no son nada complicados. Tienen que ir avanzan-



do entre los bloques de colores. Busquen un cofre con el Fantom Fang. Cuando sólo les quede a Ashley, tírense sobre un bloque rojo de la izquierda. Después caminen para el este y activen el cubo verde que está al final de la fila de bloques. Cuando vayan para el bloque verde del sur, el piso se moverá y los elevará un poco. Arrojen un cuchillo al sur y éste rebotará e impactará al pilar azul. Aparecerán unas escaleras que los llevarán hasta Caina. Después de vencerlo y de volver a Valeria Chateau, deberán enfrentar a un nuevo y gran enemigo: Nuclear Dragon Grauswein.

Sleeping Volcano

Llegó el momento de conseguir un nuevo aliado, Lombardia, el dragón que duerme en lo más profundo del volcán. Para eso, vayan al Live Reflector y activen el portal amarillo para llegar hasta el área donde está ubicado Raline Observatory. Enfilen al noroeste hasta llegar a la base de una gran montaña. Exploren la zona y hallarán al pie de dicha montaña la entrada al Sleeping Volcano. Dentro del mismo, usen a Kanon para ir de un lado a otro con sus Rad Blades y a Lilka con su Fire Rod para volar aquellas zonas por donde vean escapes de gas. Más adelante, y después de dar varias vueltas, encontrarán una especie de obelisco con una inscripción. Vuélenlo con una bomba y usen luego el Fire Rod de







Lilka. La segunda explosión dejará a la vista la puerta final por donde deben pasar. Tendrán que vencer a Lombardia si quieren que éste los ayude.

A la búsqueda de los 4 Raypoints

Antes de ponerse a buscar estos cuatro objetos les recomendamos que se den una vuelta por todo Filgaia, recogiendo todo aquello a lo que no podían acceder por no tener una nave que los pudiese llevar hasta ahí. Con el Hovercraft, Valeria Chateau, Lombardia y el radar, no deberían perderse nada, ni siquiera una manzana. Aprovechen a juntar todos y cada uno de los ítems desperdigados porque, créanme, es muy probable que los necesiten para el encuentro final con el Boss de los Bosses.

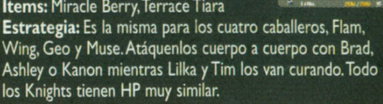
Palace Village

En una isla bastante al norte de Meria está la última ciudad que les queda por descubrir del juego. Quizás la zona les resulte familiar ya que acá empezó la aventura Lilka. Este pueblito tiene lo mejor en lo que se refiere a vestimentas y armaduras para cada uno de nuestros personajes. Aprovechen y compren todo lo que crean necesario para el futuro próximo. Para el noreste está Raypoint Flam.

Raypoint Flam

En el principio consigan el Change Rod para Lilka y úsenlo para pasar a través de los bloques naranjas. Usen el Wire Hook de Kanon para llegar hasta la puerta. Todo a lo largo de este nivel verán bloques rojos y grises. Para poder seguir adelante, necesitan prender con el Fire Rod todos los bloques rojos y apagar con el Freeze Rod todos los bloques grises que estén prendidos. Algunas veces tendrán que prender todos y luego ir apagando de a uno a los bloques grises. Verán también bloques de color azul. La diferencia con los otros es que éstos se apagan después de estar prendidos un tiempo. Cuando lleguen al gran círculo de antorchas azules, pónganse en el medio y rápidamente vayan prendiéndolas de a una para que se abra la siguiente puerta.

Knight of Flam



HP: 9500
Escudo HP: 7500
Items: Miracle Berry, Terrace Tiara
Estrategia: Es la misma para los cuatro caballeros, Flam, Wing, Geo y Muse. Atáquenlos cuerpo a cuerpo con Brad, Ashley o Kanon mientras Lilka y Tim los van curando. Todo los Knights tienen HP muy similar.

Raypoint Wing

Pónganse encima de Sylvaland Castle, suban con Lombardía hasta lo más alto que pueda y vuelen hacia el oeste. Raypoint Wing flota encima del océano. Una vez dentro tendrán que buscar con la ayuda de Pooka otra de las herramientas de Tim (Mist Cloak) para poder seguir adelante. Fíjense en los conductos de ventilación por donde sale aire. Si usan Mist Cloak en los lugares donde corre viento, podrán teletransportarse más lejos de lo normal. Cuando lleguen a la habitación con cuatro salidas de aire, busquen una veleta por ahí cerca. Al moverla con las ondas de viento de Tim, el viento soplará por un conducto distinto al de antes. Pronto se encontrarán con el guardián de este nivel, Knight of Wing. Poco más adelante deberán conseguir cuatro tabletas con símbolos para poder ir en busca de los dos Raypoints que quedan. Están al noroeste, sudoeste, noreste y al sudeste. Cuando consigan las cuatro tabletas entren en el edificio del norte y colóquenlas de norte a sur en el siguiente orden: Cloud, Moon, Sun y por último Star.

Raypoint Geo

Exploren la isla redonda que está al sudeste de Guild Galad (la que tiene un enorme cráter en el medio) para encontrar Raypoint Geo. En el comienzo usen una bomba



para que bajen los bloques y puedan pasar a través de ellos. Si no llegan a hacerlo, tírense por alguno de los huecos y comiencen de cero otra vez. Poco más adelante, usen a Pooka para conseguir el Earthquake de Brad. Con esta nueva herramienta podrán mover las plataformas colgantes de más adelante. Si ven que las mismas dejan de columpiarse, usen Earthquake otra vez. Casi al final del dungeon aparecerá el boss, Knight of Geo.

Raypoint Muse

Métanse en el Gate Bridge. Ya adentro, usen a Tim y su Mist Cloak para pasar a través del enrejado y usar el panel de controles que levanta el puente. Salgan de ahí, usen alguna Teleport Gem o la Orb para ir hasta Sielje y súbanse al Hovercraft. Pasen por el lugar donde el puente está levantado. Mándense para el norte (vía marítima, claro) y deberían poder ver en el radar el lugar exacto donde está Raypoint Muse. Ingresen y busquen switches para que el nivel del agua en la habitación central vaya descendiendo. En varias ocasiones necesitarán utilizar a Tim y su Mist Cloak para llegar hasta alguna palanca. Cuando haya bajado toda el agua métanse por la puerta de más abajo y enfrentarán al Knight of Muse. Después de vencerlo sigan para el norte. Busquen las Jump Boots de Kanon. La última habitación tiene un montón de estatuas que deben moverse para que todas estén enfrentadas de a pares. Algunas de ellas están rotas y no se pueden mover, así que empiecen por enfrentarlas con las únicas posibles. Al salir del nivel recibirán una llamada por el celular.

Life Form

Queda al este de Raypoint Muse. Hacer una descripción como corresponde de este nivel llevaría toda la revista así que sólo les podemos recomendar armarse de paciencia e ir revisando todo a su paso. Si van agarrando todas las gemas y llegan a alguna zona con más gemas todavía, significará que aún no habían ido por esos lados. Cuando lleguen a una plataforma que se divide en tres caminos muy largos, elijan el camino del norte para conocer al boss.

LARVA



HP: 10000
Mouth HP: 10000
Estrategia: Pongan especial énfasis en atacar su boca.

Spiral Tower

En las primeras habitaciones están los clásicos bloques que se desprenden del piso y caen. Usen el Mist Cloak de Tim para pasar por ahí. Luego tendrán que golpear siete placas para que se abra la puerta de más adelante. El orden en el que se debe hacer es: derecha (oeste), derecha (este), izquierda (oeste), izquierda (este), medio (este), medio (oeste). Por último, golpeen la placa de más al norte para que se abra la puerta. En las siguientes habitaciones tienen que poner bombas en los huevos púrpuras y pararse sobre las placas naranjas antes de que dichas bombas estallen. Más adelante tendrán que prender velas con el Fire Rod de Lilka. Luego... el boss.

GRODINE



HP: 8000
Mano Izquierda HP: 10000
Estrategia: Spark y High-Spark.

Los siguientes cuartos del dungeon están repletos de placas que nos impiden el paso. Cada vez que revisemos una será automáticamente una pelea. En algunos casos tendremos que abrirnos paso peleando. Otras veces podremos subir por alguna rampa del costado y pasar por encima de estas "puertas", evitando así perder tiempo y energía en luchas innecesarias. Después del boss, pasarán instantáneamente al sector final del juego.

MANUFESTU



HP: 10000
Rodilla Derecha HP: 5000
Rodilla Izquierda HP: 5000
Items: Miracle Berriesx2
Estrategia: Heal y High-Heal.

Glaive Le Gable

El último nivel de Wild Arms 2 es un laberinto de pasillos. Busquen las estatuas que están de a pares y muévanlas hasta que se sienta un temblor. Esto hará que se destraben las puertas de las habitaciones y entonces podremos acceder a los cofres que hay en ellas. Cuando pasen la puerta más grande tendrán que elegir a tres de los personajes para que peleen contra tres bosses - First, Second y Third Root HP: 15000 c/u- uno contra uno. Recomendamos que elijan a Lilka o Marivel, a Brad y a Kanon. El combate no debería ser demasiado complicado si tienen algunas Mega Berries a mano. Los que quedan tendrán que mover unas columnas y enfrentarse con un solo boss, mucho más complicado que los tres anteriores.

CAIBER BELT CORE

HP: 32100
Hombro Derecho HP: 20000
Hombro Izquierdo HP: 20000
Estrategia: Hombro Derecho (Freeze), Hombro Izquierdo (Flame), Night Fencer contra el bicho.

Y si tuvieron suficiente aguante como para vencer a esta bestia, sepan que no pasaron todavía lo peor. ¿Qué es lo peor? El demonio que llevaba Ashley dentro de su cuerpo y que ya no puede seguir siendo dominando. El nombre del jefe final, el Boss de todos los Bosses, es Lord Blazer. Si lo vencen, habrán salvado de una buena vez a Filgaia y a todos sus habitantes. ¡Felicitaciones!

Adventurer's Handbook

Next Levelianos

Primero los felicito porque su revista últimamente me pareció la mejor de las que se venden en el mercado (mejor que las españolas) y las fotos de los videojuegos son geniales.

Buenos, vayamos al grano, el juego Tenchu 2 me pareció mejor que el primero inclusive en los gráficos, sin embargo necesita mejores gráficos comparado con otros juegos.

Les quería preguntar lo siguiente

1) ¿Cómo se consigue para jugar en el juego con el tercer ninja, al que al principio el 'sensei' le da la espada, el cual más tarde se cae por un risco?

2) ¿Hay trucos para conseguir energía infinita, todas las armas, nuevos trajes, etc. como en el primer Tenchu?

3) ¿Cuándo va salir en agosto Chrono Cross ya que ansiosamente lo estoy esperando?

Sigan con el buen trabajo què hacen en la revista que así está genial.

Saludos
Neo

¡Hola, Keanu.... erm digo Neo!

Como estoy de buen humor te paso todos los trucos para Tenchu 2. ¡Pero que no se repita! Hay que ponerle más garra a los juegos, muchachos.

• **Selección de nivel**:
Mantené apretado Select + Cuadrado + Círculo y presioná Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, R2 en la pantalla de selección de nivel.

Habilitar a Tatsumaru:
Mantené apretado Cuadrado + Círculo y presioná R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Select en la pantalla de selección de nivel.

• **Todos los ítems**:
Presioná Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha, R2, R2 en la pantalla de selección de ítems.

Incrementar ítems:
Mantené apretado R1 + Cuadrado y presioná Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba en la pantalla de selección de ítems.

• **Mapa completo**:
Mientrás jugás, mantené apretado Select para ver el mapa y luego presioná Círculo 5 veces.

Recuperar la energía;
Poné el juego en pausa. Luego mantené apretado Cuadrado y presioná Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo.

Todas las misiones:
Andá a la pantalla de "Custom Missions" en el editor de misiones, luego mantené apretado R2 + Círculo y presioná Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda.

Hola, amigos de Next Level Extra, yo soy Marcelo de Quilmes y les quiero decir que su revista es excelente y hace poco empecé a crompfarla. Estoy contento y también desesperado por el juego FF8, empecé a jugarlo hace muy poco y necesito su ayuda.

Tengo preguntas:

1) ¿Cuál es el GF que está entre SIREN y DIABLOS y cómo lo consigo?

2) ¿En el Centra Ruins, ya le gané a ODIN pero no medio el GF y medio su carta?

3) Me dijeron que FF8 tiene como 20 finales. Si no es asi, ¿cuántos finales tiene?

4) ¿Para qué sirve el ítem LIFE RING?

5) Después de vencer a Eden y a Seifer en el Garden 2, ¿qué tengo que hacer?

GRACIAS Y CHAUUUUUU.

1- Marcelo, el GF al que te referís es Brothers y para encontrarlo tenés que ir al lugar conocido como "Tomb of the Ancient King" y derrotar a "Sacred", luego tenés que abrirte paso hacia la habitación central de ese lugar y derrotar a "Sacred" (otra vez), junto con su hermano ("Minotaur") y listo.

2- Odin es un GF especial y por lo tanto no lo podés

usar como a los demás, en lugar de eso Odin aparece al azar al principio de cualquier combate y elimina a tu enemigo de un solo golpe sin importar cuánta energía tenga (siempre que no se trate de un enemigo principal).

3- FF8 únicamente tiene un solo final, que es precisamente cuando derrotás a Ulimecia en su fortaleza.

4- Al igual que otros objetos raros y cosas así, el Life Ring es un Item que con la ayuda de algunas de las habilidades especiales de los GF, como por ejemplo: Med-RF de Alexander, podés convertir en otros objetos útiles.

5- Esta pregunta sería demasiado larga para contestártela acá, pero si te interesa, en los números 10, 11 y 12 de Next Level aparece la solución completa en donde está explicado todo paso a paso.

¡Cómo están, genios! Soy Matías de Caballito y necesito urgente los trucos para la NINTENDO de Armorines: Proyect S.W.A.R.M.
¡Gracias!

¡Hola, Matías! Sos el primer Aventurero con una Nintendo 64 que nos escribe. Acá van los trucos para Armorines. Bien completitos.

Poné el juego en pausa y seleccioná la opción "Cheats" del menú. Elegí "Enter Cheat", y luego usá alguno de estos códigos:

Modo de trucos	GOLDENPIE
Selección de Nivel	SKIPPY
Invencibilidad	GODLY
Todas las armas	LOADED
Munición Infinita	SORTED
Modo tinta y lápiz (sin texturas)	SKETCHY
Correr al doble de velocidad	SONIC
Soldado femenina en Multiplayer	GODDESS
Guardia "HIve" en Multiplayer	LEGGY
Guardia "Volcano" en Multiplayer	RUBBER
Vestimenta Egipcia en Multiplayer	CLAW
Vestimenta "Hive" en Multiplayer	UGLY

Passwords de las Misiones

Misión	Password
2	PNTNNP
3	NGMLQP
4	SPLGZW
5	DQRFKW
6	PSQQLW
7	NBGJVX
8	VKPDMX
9	SDKNSX
10	PVBWGJ

¡Hola!
Me llamo Federico y hace un tiempo escribí un mail para su revista hermana(Next Level)y espero que me respondan ambos...

El problema que estoy teniendo es con los juegazos FFVII y FFVIII:

*1- En el número de Julio de NLE publicaron una guía para como obtener las 24 Enemy Skills en el FFVII pero tan solamente me faltan 2 que son el Trine y el Chobuckle(era algo asi...)y las preguntas son: ¿Cómo hago para obtener el Trine ya que ni Materia Keeper ni Godo me lo hicieron? Y también ¿exactamente, cómo se consigue al Chocobuckle? Porque en su guía no te entendí una m@%$#! ¿Qué caracho significa *Chocobo con nivel múltiple de 4?*

2- En el CD3 de FFVIII, luego de haber ido al espacio con Rinoa, encaramos a Zell y Edea y nos dirigimos a Esthar City para detener al Lunatic Pandora, luego de que el Dr. Odine nos explique qué es lo que hay que hacer nos tenemos que dirigir al centro de la ciudad, luego a la Airskyway (algo así se llamaba...)y por último al Shopping. ¿Dónde queda el centro de la ciudad y el Airskyway? Porque no logro encontrarlos por ninguna parte.

NOTA: Me gustaría que me dijeran por dónde tengo que ir una vez que esté afuera del laboratorio (o sea: doblá a la derecha, luego arriba, etc...)
¡Desde ya, les agradezco haber leído mi mail y si lo publican o responden, les agradezco el doble! Y por último: ¡Felicitaciones por sus revistas!

¡Qué tal, Fede! A ver si te puedo ayudar.

1- Hay tres maneras de "aprender" el poder Trine:
Con "Materia Keeper" en el Monte Nibel.
Con "Godo" (el quinto enemigo en la pagoda).
Con "Stilva" (araña roja) en la caverna de "Gaea's Cliff" (estando en el disco 2).

2- Mirá, si mal no recuerdo para llegar desde el laboratorio del Dr. Odine hacia el primer punto de encuentro con Lunatic Pandora tenés que ir dos pantallas hacia arriba, luego una a la izquierda y por la salida que está en el medio de ese lugar, tenés que ir tres pantallas más hacia la derecha.
Fijate que desde ese lugar se ve el palacio y también hay un auto con dos guardias.
Es importante que prestes atención al indicador de tiempo, ya que la fortaleza va a pasar por ahí cuando el reloj esté entre los 15 y 12 minutos, o sea que si llegás antes vas a tener que esperar.

¡más fácil que nunca!

números atrasados

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...

NUMERO 2 (Enero 1999) Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...

NUMERO 3 (Febrero 1999) Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...

NUMERO 4 (Abril 1999) Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...

NUMERO 5 (Junio 1999) Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!

NUMERO 6 (Julio 1999) Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...

NUMERO 7 (agosto 1999) Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...

Septiembre 1999 — NUMERO 8
Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...

Octubre 1999 — NUMERO 9
Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

Noviembre 1999 — NUMERO 10
Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

Diciembre 1999 — NUMERO 11
Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

Enero 2000 — NUMERO 12
Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

Febrero 2000 — NUMERO 13
Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

Marzo 2000 — NUMERO 14
Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

Abril 2000 — NUMERO 15

Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Póster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

Mayo 2000 — NUMERO 16
Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Junio 2000 — NUMERO 17
Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NUMERO 18
Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000 — NUMERO 19
Especial: Dreamcast: Como conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

NL EXTRA — Enero / Febrero 2000 — NUMERO 1
Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NL EXTRA — Marzo / Abril 2000 — NUMERO 2
Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

NL EXTRA — Mayo 2000 — NUMERO 3
Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

NL EXTRA — Junio 2000 — NUMERO 4
Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NL EXTRA — Julio 2000 — NUMERO 5
Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

NL EXTRA — Agosto 2000 — NUMERO 5
Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (011). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA.** IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

¿eres feliz?

¿es esto la felicidad?



una verdadera revelación